LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 31

2 SUPPLÉMENTS GRATUITS

PLAYER ONE POCKET
GLOBAL GLADIATORS

PLAYER ONE ANNONCES
32 pages de P.A.

CONCOURS
Une balade en Ferrari

LES HITS DU MOIS
Tiny Toon, Super Sidekicks
Sengoku II, Super Double Dragon
Magic Sword, King's Arthur World

DOSSIER SPÉCIAL SPORT

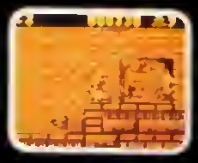
28 F

10 MAI 93 - 10 JUIN 93
MENSUEL

La chasse aux rats est ouverte !

Les aventures délirantes de Bart Simpson reprennent de plus belle ! Le gamin le plus dingue de la petite ville de Springfield revient sur vos consoles pour donner un coup de main à son idole Krusty le clown.

Cette fois, sa maison est envahie par les rats. Il va devoir se frayer un chemin à travers plus de 60 labyrinthes en entraînant derrière lui la horde grouillante des rongeurs.



Des astuces, des jeux et des milliers de cadeaux à gagner bientôt sur 3615 ACCLAIM

KRUSTY'S FUN HOUSE

MATT GROENING

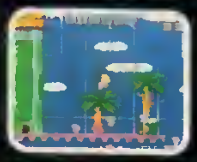
SUPER NINTENDO

SEGA
Master System™

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

SEGA
GAME GEAR

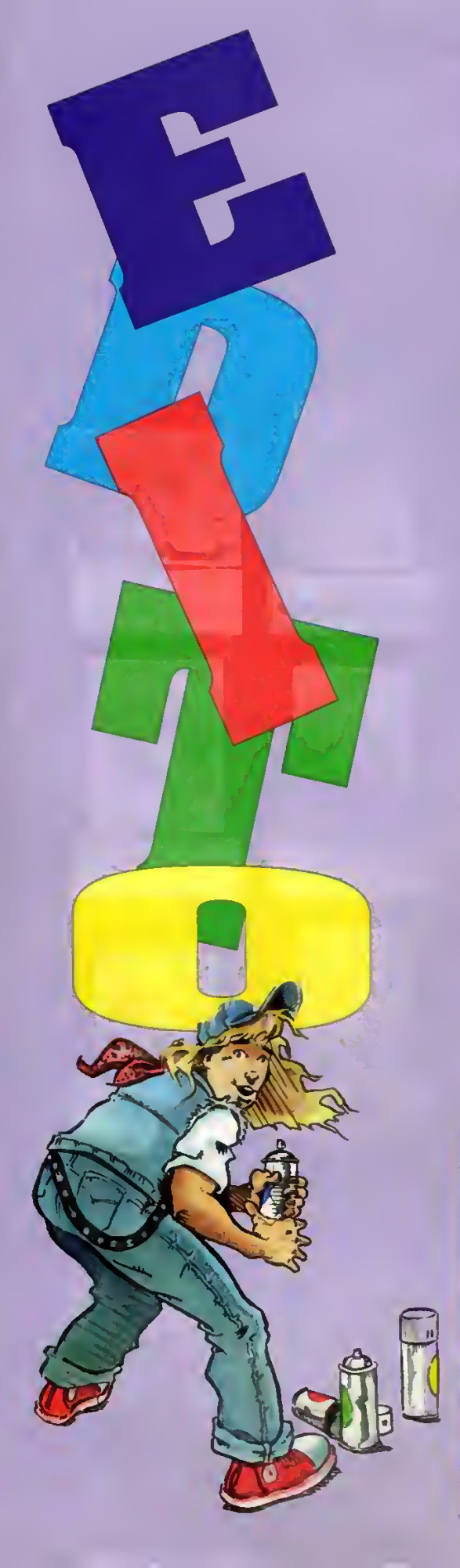
GAME BOY



Dès qu'ils le pourront, Bart et d'autres personnages de la série des Simpsons viendront l'aider en actionnant des pièges vraiment rigolos pour attraper les horribles bestioles. Dans cette course folle, vous n'aurez pas le temps de reprendre votre souffle. Admirez quand même la super définition graphique ! En plus, c'est un jeu primé TILT d'OR 1992 sur super NES.

et service vocal : 36 68 03 30 (2,19 F/mn).

THE SIMPSONS TM & © 1992 TWENTIETH CENTURY FOX FILM CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO, NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM®, GAME BOY®, AND THE NINTENDO PRODUCT SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. SEGA®, MEGADRIVE®, MASTER SYSTEM® AND GAME GEAR® ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. ACCLAIM AND FLYING EDGE® ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC.© 1992 ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED.



LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

C'est un numéro placé sous le signe du sport que nous vous proposons ce mois-ci. Si notre couverture ne traite que du basket, c'est que nous savons que, comme nous, vous appréciez particulièrement ce sport. Cependant, notre dossier sur les simulations ne porte pas que sur le basket. Nous avons sélectionné pour vous les meilleures cartouches toutes machines confondues. Ce numéro accueille aussi le grand retour des *Player One Pocket*, avec en vedette, Global Gladiators sur Megadrive. Je vous rappelle nos rendez-vous télé, avec Télévisator 2 tous les mercredis sur France 2 dès 9 h 30 et Player One, l'émission sur MCM, tous les jours à 17 h 30. Pour le reste, vous retrouverez toutes vos rubriques habituelles. Salut à tous et rendez-vous le mois prochain pour un numéro exceptionnel plein de surprises et de cadeaux !

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à : Sam Player, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 42 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés. Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 128 à 135) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau dans lequel vous perdez.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à : *Petites Annonces PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 8/26 - STOP INFO
- 28/38 - OVER THE WORLD
- 40/41 - INDEX
- 42/53 - TRUCS EN VRAC
- 54/55 - GÉNIES EN ACTION
- 56/71 - TESTS DE JEUX
- 77 - ABONNEMENT
- 78/109 - TESTS DE JEUX
- 17/23/143 - 3 SUPER CONCOURS
- 112/127 - DOSSIER SIMULATIONS SPORTIVES
- 128/135 - PLANS ET ASTUCES
- 136/145 - REPORTAGE

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO
King Arthur's World 70
Magic Sword 64
PGA Tour Golf 68
Super Double Dragon 66
Tiny Toon Adventures 56

GAME BOY
Jack Nicklaus 108
Maru's Mission 106
Mickey' Chase 90
Nemesis II : The Return of the Hero 74
Spirit of F1 86
Talespin 88
Tom and Jerry 92

MEGADRIVE
Ex-Mutant 80
James Bond 96
Side Pocket 78
Strider II 98
Super Kick Off 100
Twn Crude Dudes 94

MASTER SYSTEM
Mick et Mack as the Global Gladiators 102

GAME GEAR
Ariel the Little Mermaid 109
Chakan 82

NEO GEO
Sengoku II 62
Super Sidekicks 60

ATARI
Pit-Fighter 104

PLANS ET ASTUCES : SHINING IN THE DARKNESS

À GAGNER : UNE BALADE EN FERRARI !

LE MEGA CD DÉBARQUE EN ANGLETERRE

L'ÉVÉNEMENT CINÉ : CHUTE LIBRE

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex
Tél. : 41 10 20 30.

Directeur de la publication : Alain KAHN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Secrétaires de rédaction : Gilles SAUER, Hélène LÊ.
Rédaction : José CARRION, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Hugues MARTIN, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT, Olivier SCAMPS.
Couverture : GESS.
Infographiste : Laurent VIEL.
Secrétariat : Valérie RICHARD.

Publicité : tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Nezhia BOUBEKRI.
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY

DIFFUSION CONTROLE
1992

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Photogravure : Pi-M - SAMAT. **Impression** : SNIL.
Service abonnement : B.I.I. - BP 11, 60940 MONCEAUX
Tél. : (16) 44 72 77 55.

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général : Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS.
Gestion : Fabrice MORGAUT.
Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1993.

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos et illustrations : tous droits réservés.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.
Ce numéro comporte deux encarts brochés, gratuits, de trente-deux pages chacun foliotées de 1 à 32, entre les pages 74 et 75 du magazine.

Courrier

« En mai, fais ce qu'il te plaît ! » dit le dicton. Moi, c'est un des rares proverbes que je suis au pied de la lettre. Et en ce moment, je passe plus de temps à jouer au basket qu'à faire autre chose. Bref, je vais pas vous raconter ma vie en long et en large, passons plutôt aux choses sérieuses.

Sam

Salut Sam,
Ton mag est le plus cool, mais ce n'est pas parfait. C'est d'ailleurs pourquoi je te propose des suggestions et te pose quelques questions qui me tiennent à cœur par la même occasion.
1°) À quand la note globale pour les jeux dans Over the World ?
2°) Comment connaissez-vous la capacité mémoire d'un jeu ?
3°) Télévisator 2 est super, mais il manque une note globale pour les jeux qui y sont testés.
4°) Quand ferez-vous un prochain Top 5 des consoles ?
5°) Au lieu de publier des lettres entières, que penses-tu de publier seulement les questions les plus intéressantes ?
6°) Flashback sortira sur Super Nintendo ou sur son CD-Rom ?
Sur ce, je te laisse en espérant que tu me publieras. Longue vie à Player One *!*

Blobby

Salut Blobby,
1°) Désolé, mais c'est ferme et définitif, il n'y aura pas de note pour Over the World, je me suis déjà expliqué sur ce sujet, inutile d'y revenir.
2°) Il y a deux façons de connaître la capacité mémoire d'une cartouche. Soit l'éditeur nous la donne directement, soit nous regardons sur les préversions la quantité et la nature des Eproms. Les Eproms sont les petites barrettes de mémoire dans lesquelles est inscrit le programme d'un jeu. Mais n'essayez pas de faire la même chose sur les jeux qui sont commercialisés, vous risqueriez de scratcher votre cartouche.
3°) Ouais, on est d'accord avec toi. Mais, pour l'instant, on ne peut pas faire autrement.
4°) Bientôt, bientôt, peut-être même dans le numéro de juillet.
5°) Non, c'est hors de question. Je publie les lettres dans leur intégralité, pour ne pas trahir ce qu'a voulu dire un lecteur. Je trouve d'ailleurs honteux que certains magazines se permettent de faire autrement.
6°) Flashback sortira d'abord sur Super Nintendo et peut-être plus tard sur CD-Rom. À noter qu'une version de ce jeu sera bientôt disponible sur le Mega CD. Ciao Blobby.

Sam

Salut Sam,
Je ne vais pas te dire que ton magazine est génial, car il ne l'est pas. Je vais te dire pourquoi : la Super Nintendo monopolise les trois quarts de ton magazine au détriment de la NEC. Bien sûr, elle se vend moins et elle n'a pas d'effets hard... C'est pour cela d'ailleurs qu'elle n'est plus dans le Top 10, ni dans Over the World. C'est aussi pour ça que les tests (quand il y en a) sont minuscules et le plus souvent défavorables. Bref, je n'ai trouvé que deux astuces dans ton dernier numéro sur cette console. Tiens, parlons-en des astuces. Il y a deux mois environ, j'en ai envoyées à la rubrique Trucs en Vrac. Tous les codes de Bomber Man 93, juste après sa sortie. Le mois suivant, j'ai vite regardé dans cette rubrique, en vain. J'ai juste trouvé : « Dans Super Mario, il faut sauter pour taper le bloc pour avoir un champignon... » et plein de trucs dans le genre. Vachement intello ! À part que tout le monde connaît ça. Au Japon, la NEC fait un tabac car elle propose une panoplie de gadgets indisponibles en France. Mais ce n'est pas une raison pour ne pas en parler. Comment pouvez-vous vous vanter d'être le premier magazine européen de jeux vidéo alors que vous négligez une marque qui aurait besoin d'un coup de pouce. Vous n'avez même pas parlé de PC Kid 3 (le jeu de plate-forme). Ayez au moins la bonté de me répondre (pas comme pour mes dernières lettres dont j'attends les réponses).

Ma Teuf Teuf, fan de NEC lecteur de Player One *(en espérant une reponse)*

Salut Mat,
J'ai l'impression que si tu râles, c'est parce qu'on a pas publié tes trucs et que je n'ai pas répondu à tes lettres. Tes arguments frisent la mauvaise foi. Je te signale, à titre d'exemple, que dans le dernier numéro, nous avons testé plus de jeux Megadrive que Super Nintendo. En ce qui concerne la NEC, c'est une console que nous avons toujours soutenue. Si nous ne parlons presque plus de jeux qui sortent pour elle, c'est qu'en France, il n'existe pratiquement plus d'endroits où les trouver. Ce n'est pas de notre faute si aucun distributeur ne veut prendre de risques en essayant de relancer les ventes de cette console. Il est vrai que NEC au Japon fait un tabac (deuxième meilleures ventes derrière Nintendo), mais ce n'est pas grâce aux gadgets, c'est tout simplement parce que là-bas NEC a une réelle politique commerciale pour soutenir sa console. Ce n'est pas le cas en France et aux States. Nous n'avons rien contre NEC, bien au contraire, nous attendons simplement qu'ils décident vraiment de s'implanter sur le marché européen... Peut-être avec leur nouvelle 32 bits. Ciao, mec.

Sam

Hi Sam,
Je suis un fidèle lecteur de Player *depuis le premier numéro. Quel chemin parcouru depuis ! À propos, où sont passés Pierre Bonnaventure, Poum et Robby ? Seraient-ils partis ou ont-ils tout simplement changé de nom ? J'ai aussi deux ou trois questions...*
1°) Sur le CD-Rom Nintendo, y-aura-t-il une sortie Cinch pour brancher le tout sur une chaîne. Dans l'affirmative, sera-t-il possible d'écouter aussi les cartouches via la chaîne ? Un bus de données 8 bits présente-t-il un inconvénient majeur ? Le CD-Rom sera-t-il équipé du système Q-Sound comme prévu à l'origine (n° 7 de Player One*) ?*
2°) Le film SF2 sera-t-il tourné ? Au fait, ce jeu est dément ! Parlez-en le plus possible ! Possédez-vous le code pour voir Chun-Li faire un strip-tease ?
3°) L'Action Replay permet-il de modifier l'image, les couleurs... comme le Game Genie ?
4°) Bravo ! Vous êtes de vrais connaisseurs des sujets dont vous parlez ! Star Wars, les X-Men, les DA (Dragon Ball...). Vous connaissez, même les Mynocks (cf. test de Star Wars n° 30) ! Jouez-vous au JDR ou autres ?
5°) Le dossier « consoles » était sublime, celui sur les JDR génial !
6°) Serait-il possible d'indiquer l'éditeur des jeux dans les tests ? Par contre, n'en dévoilez pas trop sur les astuces du jeu, je sais que c'est tentant, mais quand même ! Les Plans et Astuces sont là pour ça.
7°) Participerez-vous au Nintendo Super Tour 93 ? Dans ce cas, j'espère qu'on vous verra plus qu'en 92. On aurait aimé pouvoir se mesurer à nos testeurs préférés.
8°) Les 256 couleurs de la Super Nintendo ne sont-elles que pour les décors, les sprites ayant alors droit à seulement 128 couleurs ?
9°) Super, le nouveau look de Over the World !
10°) Qu'en est-il de votre procès contre l'Odyssée du jeu ?
11°) N'y aura-t-il plus que des jeux type micro ou DA interactifs sur CD-Rom ?
Marc, petit devenu grand.

Salut Marc,
Z'y va mon pote, c'est plus une lettre, c'est un roman, ton truc. Bon, je ne vais pas répondre aux compliments, sinon on ne va pas s'en sortir. Prenons plutôt le cas de Pierre Bonnaventure qui s'appelle Pedro el Loco maintenant. C'est mon rédac chef dont je vous parlais le mois dernier. Je ne préfère pas m'étendre sur le sujet (façon de parler, bien sûr). Poum travaille maintenant sur *PC Player*, un petit frère de *Player One*. Quant à Robby, il travaile maintenant dans un magazine concurrent. Dommage car on l'aimait bien, le père Robby. Bref, passons aux questions.
1°) Le CD-Rom Nintendo n'est pas encore sorti, on ne connaît que ses principales caractéristiques techniques (qui peuvent d'ailleurs évoluer). On ne sait donc pas s'il aura une sortie Cinch, mais je suis prêt à parier ma paire d'Air Max contre une paire de sandales qu'on pourra le brancher sur une chaîne hi-fi. De toute façon, je te signale que tu peux brancher ta Super Nintendo sur une chaîne grâce à la sortie audio qui se trouve sur ta télé. Pour le système Q-Sound, nous n'avons pas de nouvelles infos et nous ne savons pas s'il sera vraiment présent dans la version finale.
2°) Même réponse : je n'en sais rien. Il y a environ deux mois, on a eu quelques infos, mais depuis, plus de nouvelles.
3°) L'Action Replay et le Game Genie fonctionnent sur le même principe, il est donc normal qu'on puisse faire quasiment les mêmes choses avec l'un et l'autre.
4°) Merci.
5°) Encore merci !
6°) Si tu remarques bien, on indique pratiquement toujours le nom de l'éditeur dans les textes. Pas dans le pavé de résumé, mais dans le corps de l'article. Pour les aides de jeux dans les tests, c'est vrai qu'il n'est pas toujours évident de trouver le juste milieu entre trop d'aides et pas assez.
7°) Pour l'instant, il n'est pas prévu que nous participions au Super Nintendo Tour 93.
8°) Tout à fait Marc, les décors ont effectivement droit a 256 couleurs et seulement 128 pour les sprites, tout cela parmi la palette de 32 768 couleurs que comporte la Super Nintendo.
9°) Toujours et encore merci !
10°) L'Odyssée du jeu a demandé de repousser le procès. On attend donc, c'est prévu courant juin.
11°) Pas du tout. Tous les types de jeux sont prévus pour les CD-Rom, aussi bien Nintendo que Sega d'ailleurs. Ouf ! c'est fini pour aujourd'hui. Ciao, Marc.

Sam

PS : Je reçois de plus en plus de lettres d'étudiants qui souhaitent faire un exposé sur les jeux vidéo. Je ne peux évidemment pas leur répondre dans cette rubrique. Cependant, si vous m'envoyez un questionnaire PRÉCIS, je me ferai un plaisir d'y répondre le plus rapidement possible.

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

STOP INFO

LES PRIX DANS PLAYER ONE

Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F.
F : 650 F et plus.

MEGADRIVE II, MEGA CD II... QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

Petit révolution chez Sega : en septembre prochain, la Megadrive change de look !

À peine plus de deux ans après son introduction en France, la Megadrive s'offre un petit lifting. Finit le look « chaîne hi-fi » qui plaisait tant aux adultes. La Megadrive adopte un look plus proche de celui de sa concurrente directe. Côté cœur, les goûts ne se discutent pas, on vous laisse seul juge ! Côté technique, les fans de la machine risquent d'être un peu frustrés : il n'y a pas de différence avec la première Megadrive ! Alors que beaucoup attendaient une palette de couleurs plus étendue, des zooms et des rotations hard. Sega n'a modifié que le design de la machine, sans rien apporter de plus à la console. La nouveauté viendrait plutôt de l'arrivée du Mega CD sur le marché français. Elle est prévue en septembre (en même temps que la Megadrive II) sous une forme qui nous était encore inconnue à ce jour : le Mega CD II ! Là aussi, aucune différence technique avec le Mega CD déjà disponible au Japon, aux États-Unis et en Angleterre. Seul le look change. Pour ce qui est du prix, rien n'est encore déterminé. Cependant, ce changement permettra sans doute une baisse de prix par rapport à celui fixé pour le Mega CD précédent (aux alentours de 2 500 francs). Rendez-vous donc en septembre prochain.

LES CARACTÉRISTIQUES DU MEGA CD !

Le Mega CD n'est pas qu'un simple lecteur de CD, il intègre un assortiment de composants électroniques censés augmenter les capacités de la Megadrive. Grâce à cela, il offre de nouvelles possibilités, comme le zoom et la rotation hard des sprites et des décors. Malheureusement, le nombre de couleurs et la résolution n'ont pas été améliorés, ce qui se ressent dramatiquement sur les titres existants.

MEGA CD : LES ANGLAIS TIRENT LES PREMIERS !

Pour se procurer un Mega CD européen, il suffit désormais de traverser le « Channel » !

Prenant tout le monde de surprise, Sega lance le Mega CD en Angleterre... Autrement dit, à moins de cinquante kilomètres des côtes françaises ! Stratégie d'autant plus surprenante que le Mega CD n'est pas prévu avant septembre dans les autres pays européens. Mieux, les Anglais héritent de la version 1, alors que Sega France a annoncé que c'est le Mega CD II qui sera commercialisé en France. Tout porte à croire que Sega teste le marché européen en prenant le moins de risques possibles (l'image de Sega est très forte outre-Manche). Du coup, ce sont 70 000 unités qui sont mises sur le marché avec cinq mois d'avance sur les autres pays. Mais le bon plan, c'est que le package du Mega CD anglais reprend celui prévu pour toute l'Europe. Du coup, les modes d'emploi (machine et jeux) sont traduites en plusieurs langues, et donc en français ! Et comme la machine est compatible avec la Megadrive française et avec les futurs jeux français... rien ne vous empêche de l'acheter en Angleterre. Ainsi, vous l'aurez en avant-première !

LES JEUX DU MEGA CD

On trouve une dizaine de titres CD en Angleterre. Le plus réussi de tous est sans conteste Prince of Persia. Pour les autres, c'est du genre Jaguar XJ220, Make your Own Music Factory... sans oublier Sol Feace, Cobra Command et la compil Sega Classic, qui sont offerts avec la machine. Mais dans l'ensemble, il faut bien dire qu'aucun de ces titres ne rivalise avec les meilleurs jeux que propose la Megadrive seule. Beaucoup d'Anglais se posent déjà la question de savoir si cela valait le coup d'investir 2 300 francs (269 livres sterling) dans une machine qui n'apporte, pour l'instant, pas grand-chose de plus à leur Megadrive.

ESPACE 3 quartz

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

Vous êtes "coincé" dans votre jeu d'aventure favori parce que lorsque le Magicien vous dit : "Take the red apple under the tree", vous ne savez pas ce que cela veut dire..

- *Traducteur : Anglais - Français - Allemand + de 95 000 mots*
- *Affichage de l'heure et de la date*
- *Convertisseur monétaire (Taux de change)*
- *Convertisseur métrique*

Pour 290 F seulement, offrez-vous le complément indispensable qui vous permettra de traduire toutes les informations qui apparaissent à l'écran.

PREMIERE MONDIALE

- *Traducteur à synthèse de la parole.*
- *Français - Anglais - Chinois*
- *50 000 Mots*
- *300 Phrases courantes*
- *Calculatrice*
- *Haut-parleur, + Casque*

Très facile d'utilisation, manipulation aisée, affichage en clair par cristaux liquides.

* GARANTIE 1 AN

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC Rue de la voyette Centre de gros n°1- 59818 LESQUIN

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : .....
Je joue sur :

SUPER NINTENDO ❑	SUPER FAMICOM ❑	MEGA CD ❑
SUPER NES ❑	NES ❑	GAME BOY ❑
MEDAGRIVE ❑	MASTER SYSTEM ❑	GAME GEAR ❑
ATARI ❑	AMIGA ❑	PC/ST ❑

	Qté	Prix	Total
Traductrice 95 000 mots		290 F	
Traductrice parlante		990 F	
Frais de port			+20 F

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

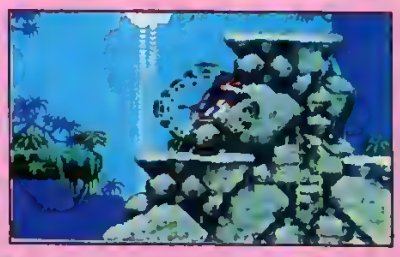
Mode de paiement : ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F
❑ Carte bleue / Numéro : Signature
Date de validité :
Les cheques doivent être libelles a l'ordre de ESPACE 3 VPC

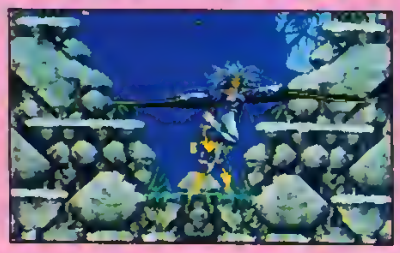
3615 PLAYER ONE

Les Tortues sur 3615. Ou plutôt leurs cousins, les coussins ! Eh oui ! grâce au concours Tortues Ninja sur le 3615 PLAYER ONE, vous pouvez gagner vingt coussins Tortues Ninja. Un bon moyen de jouer à Turtles II, confortablement installé sur les genoux de Donatello, Leonardo, Michelangelo et Rafaello ! Cowabunga ! Merci à Wip Produits.

MD MEGADRIVE — X-MEN — ACCLAIM MAI

Décidément, les fans de comics vont jubiler. Après Spiderman, voici les X-Men. Complètement différente de la version Super Nintendo, cette adaptation Megadrive nous propose un beat'em up musclé avec Gambits, Cyclop, Wolverine, et tous les autres membres de cette humble confrérie. Après un premier survol, les graphismes ont l'air correct et les sprites des personnages sont de grande taille. Mais comme nous n'avons pu y jouer que quelques minutes, il faudra attendre le test complet dans l'un des prochains *Player One* pour l'évaluer correctement. Stay tuned ! (« Restez branché ! »)





MD MEGADRIVE — DOUBLE CLUTCH — ASCIIWARE JUIN

Dans la veine de Super Off Road, voici Double Clutch. Dans ce type de jeu, les voitures sont vues de haut, et évoluent sur des circuits fermés et fantaisistes. Le principe est toujours le même, il faut arriver dans les trois premiers si l'on ne veut pas se faire éliminer. Selon votre place et les bonus que vous avez ramassés sur la route, vous gagnez plus ou moins d'argent. Avec cet argent, vous pouvez acheter des options pour customiser votre voiture et améliorer ses performances. C'est pas très rapide, mais fluide à souhait et bon à jouer. Test complet dans un prochain *Player*.

GG GAME GEAR — GLOBAL GLADIATORS — VIRGIN GAMES MAI

Mick et Mack reviennent sur les écrans. Après l'excellente version Megadrive, c'est au tour de la Game Gear d'en hériter. À vrai dire, y a pas beaucoup de changements. Y en a même pas du tout ! Certes, les graphismes ont perdu quelques couleurs ; certes, la définition est moins bonne ; certes, la musique ne se résume plus au bip-bip habituel de la Game Gear, mais l'action reste la même. Nos deux dévoreurs de Mac Do reprennent leur canon à mayonnaise et repartent nettoyer la planète des immondices qui la polluent. Les gros monstres gluants sont toujours là, et Ronald orchestre, comme d'habitude, l'arrivée. : « Ça se passe comme ça... chez McDonald ! » Sortie prévue pour mai.

SECOND RAID OUTDOOR 93 : LE MÉGA TOURNOI

Décidément, le basket, ça devient une mode chez pratiquement tous les grands fabricants de chaussures de sport ! Avec le Raid Outdoor 93, Nike vous propose de participer à un méga tournoi de basket (en 3 contre 3). Il commence le dimanche 2 mai et se terminera le dimanche 5 septembre 1993 (jour de la finale qui se disputera au POPB de Bercy). L'originalité de ce second Raid Outdoor, organisé par Nike, réside surtout dans le design original et assez surprenant des terrains de jeu. C'est Spike Lee en personne, le réalisateur de *Malcom X*, qui a conçu et fait réaliser l'idée de ces playgrounds futuristes. Le résultat est étonnant et donne une nouvelle dimension au spectacle du basket. La participation est gratuite et le panier facile ! Alors enfilez tous vos pompes et entraînez-vous sérieusement car il va y avoir du sport ! Pour tout renseignement, téléphonez au (1) 34 28 83 83.

LES CHAUSSURES CLIGNOTENT

Pour en finir avec le basket, voici la seule nouveauté capable de rendre un match encore plus intéressant lors d'une panne d'électricité ! En effet, comme cela ne se voit pas trop sur le superbe cliché qui suit, les Galactica de LA Gear sont équipées du système « light » insérée dans la semelle. Particularité : le talon s'allume à chaque pression du pied. Les Galactica sont disponibles, du 32 au 38, au prix de 380 francs.

Professionnels, contactez-nous !

Tél : 45.69.48.01
Fax : 45.69.47.95

Vente par correspondance
Tél. : 45.69.17.99

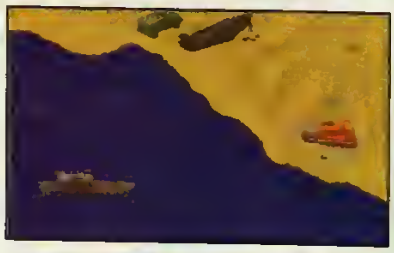
* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

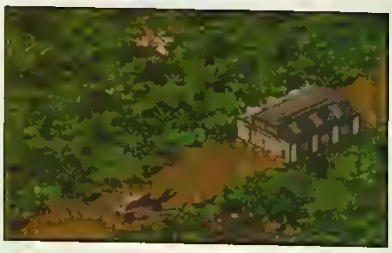
3615 PLAYER ONE

Encore des lots à gagner sur le 3615 PLAYER ONE ! Connectez-vous en vitesse sur les quizz, les petits loups, parce qu'il n'y en aura pas pour tout le monde ! Voici la liste : Dix cassettes des *Guerriers de l'Apocalypse.* Dix cassettes du *Fantôme de l'Opéra.* Vingt exemplaires de l'Officiel 1993 des K7 vidéo et des CD. Si, par hasard, vous désirez vous procurez ce catalogue plus rapidement, envoyez un chèque de 100 francs à l'ordre des Éditions Maillets, 10, rue Toricelli, 75017 Paris.

MD MEGADRIVE — JUNGLE STRIKE — ELEC. ARTS — JUIN

C'est bien évidemment la suite de Desert Strike qui avait fait un carton il y a déjà un an. Dans cette nouvelle version, vous devrez affronter une armée, commandée par un baron de la drogue, aidé du fils de l'ancien dictateur que vous aviez éliminé dans Desert Strike. Le but de ces deux super-affreux : détruire Washington grâce à leur arsenal nucléaire. Pour les combattre, vous vous retrouvez aux commandes d'un hélico. Le principe du jeu est identique à celui de la version précédente. Au fil de neuf niveaux à la difficulté croissante, vous devrez détruire les armées des deux méchants et réussir quelques missions, comme récupérer des otages et, ultime tâche, faire exploser leur base nucléaire. Au rayon nouveautés, on trouve la possibilité de piloter d'autres véhicules tels qu'un aéroglisseur, un scooter des mers, une moto et même un chasseur Stealth. Quelques missions de nuit ont également été ajoutées, histoire de corser la difficulté du jeu. Bref, Jungle Strike a tout pour être le digne successeur de son honorable prédécesseur. Verdict le mois prochain dans *Player One*.





3 COUNT BOUT

Attention les yeux ! La dernière nouveauté de SNK est une cartouche de 106 mégas. 3 Count Bout, une simulation de catch, vous opposera à plusieurs catcheurs venus du monde entier. Les personnages sont très imposants, les coups variés et, tenez-vous bien, un mode versus vous permettra de prendre le même joueur. Les musiques sont, comme à l'accoutumée, sans reproche (pour une bécane pareille, ce serait un crime qu'elle soit mauvaise !). Mais, pour plus de renseignements sur ce jeu qui paraît super, attendez le test complet dans le prochain numéro.

Mais comment parviendras-tu à quitter ton jeu vidéo 5 minutes par jour ?

C'est très simple : pour cela, il te suffit de regarder du lundi au vendredi à 17 h 30, l'émission Player One, animée par Crevette. Lundi, les nouveautés, mardi, les tests (meilleures consoles, meilleurs jeux), mercredi, les previews, jeudi, les trucs et les astuces, vendredi, le top de la semaine et samedi, le best of. Encore bravo, en regardant Player One sur MCM, tu as gagné une vie encore plus passionnante !

Disponible sur le câble et sur canalsatellite.

My chaîne musicale is française.

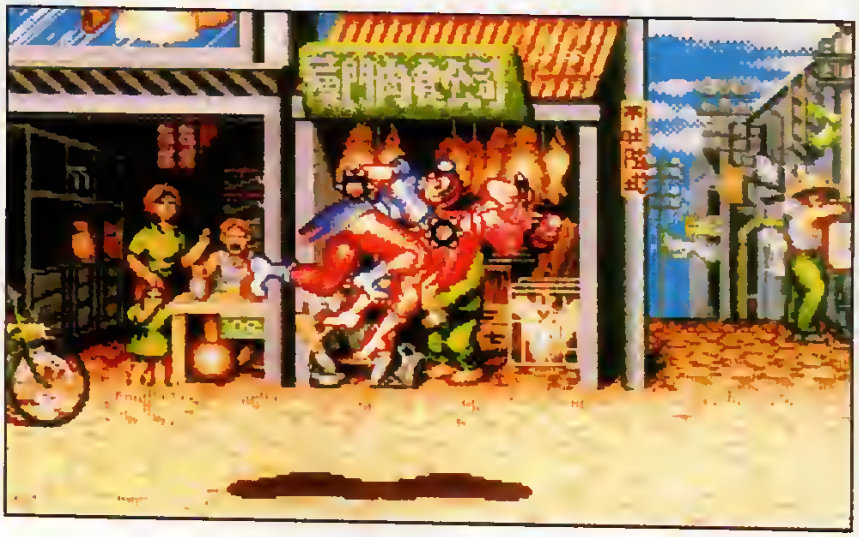
Young & Rubicam 99

GRAND PRIX VIDEO BURGER

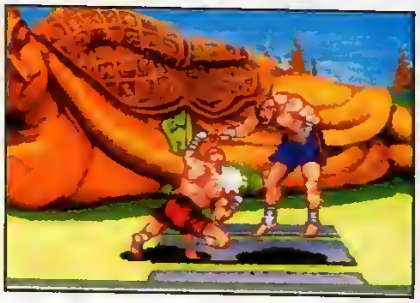
Le « Grand prix d'Île-de-France des jeux vidéo » aura lieu du 5 mai au 6 juin au Burger King de Versailles. Après une première phase de qualifications, les meilleurs s'affronteront sur quatre jeux (Rolling Thunder 2, Atomic Runner, Ayrton Senna GP 2 et NHLPA 93). Premier prix : 1 CDI 220 Philips et une télévision couleur. Pour participer, il suffit de s'inscrire avant le 15 mai au Burger King : 5-7, rue du Maréchal Foch à Versailles.

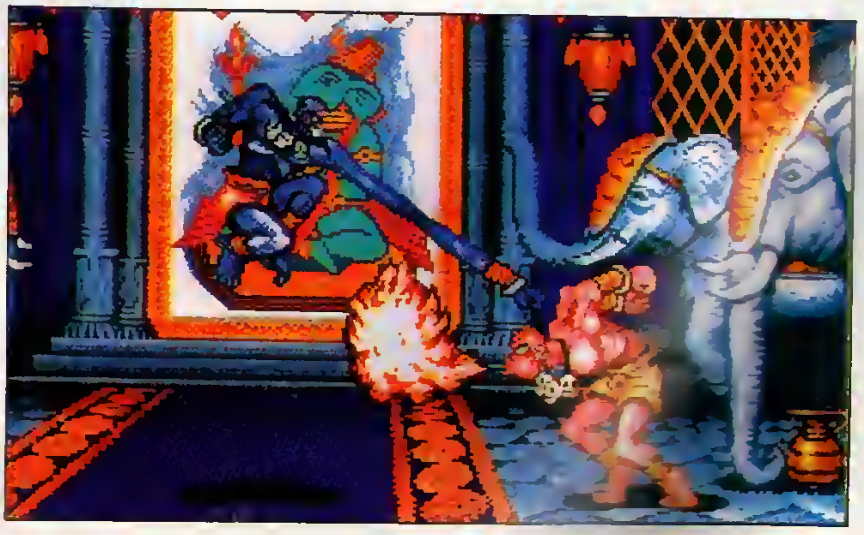
STREET FIGHTER II' SUR MEGADRIVE

Après de nombreux mois d'attente, Street Fighter II' fait enfin son apparition sur Megadrive !



De rumeurs en annonces officielles prématurées, Street Fighter II' débarque enfin sur Megadrive. Voici donc les premières photos du jeu le plus attendu de la Sega 16 bits. Ainsi, les segamaniacs vont avoir la joie, dès fin juin/début juillet, de se battre aux côtés de la sémillante Chun Li, du bestial Blanka, et de toutes les autres stars de Street Fighter II. Et comme c'est la version « ' » (Champion Edition), on va aussi pouvoir se battre avec Sagat, Balrog, Vega et Bison. Soit douze personnages possédant chacun leurs propres coups et leurs propres pouvoirs. Cette version est strictement identique à la version arcade. Et pour ce qui est de la jouabilité, il faudra attendre le test complet pour savoir si Street Fighter II' Megadrive est à la hauteur de ses prédécesseurs.





CONCOURS

Jimmy Connors
PRO TENNIS
TOUR
À TOI DE JOUER
LES QUESTION
LES LOTS
Du 1er au 5e prix :
1 raquette de tennis
1 jeu Jimmy Connors
Pro Tennis Tour
1 tee-shirt Jimmy Connors
1 visière Jimmy Connors
Du 6e au 15e prix :
1 tee-shirt Jimmy Connors
1 visière Jimmy Connors
Du 16e au 30e prix :
1 visière Jimmy Connors
Du 31e au 35e prix :
1 poster Jimmy Connors
1. Combien de fois Jimmy Connors a-t-il gagné Roland-Garros ?
2. Laquelle de ces trois championnes a partagé quelques temps la vie de Jimmy Connors ?
3. Combien de tournois Jimmy Connors a-t-il remportés au cours de sa brillante carrière ?
4. Quelle était la particularité de la raquette de Jimmy Connors durant les années 70 ?
5. Quel est le surnom Jimmy Conn
Adressez vos reponses sur carte postale uniquement, en indiqu
vos nom, prénom et adresse à : Player One, Concours Jimmy Con
19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex
ou participez sur Minitel, 3615 PLAYER ONE
3615 PLAYER ONE

JOUEZ AVEC TÉLÉVISATOR 2

Si vous souhaitez participer au jeu de Télévisator 2 et courir sur Virtua Racing pour gagner de nombreux cadeaux, écrivez à :

Player One/ Télévisator 2 : 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.

N'oubliez pas de nous préciser vos coordonnées ainsi que votre âge. Bonne chance !

MD MEGADRIVE — BATTLETOADS

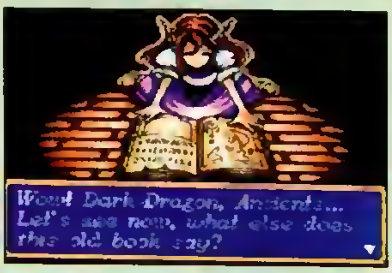
TRADEWEST — JUIN

Après avoir cassé la baraque sur Nintendo, les Battletoads font leur apparition sur Megadrive. Cette bande de crapauds, dans une parodie subtile et comique des Tortues Ninja, revient pour se bastonner contre les innombrables monstres et bestioles étranges de leur univers. Contrairement à la version Super Nintendo, cette version Megadrive est strictement identique à la version Nintendo 8 bits. Avec, bien sûr, un peu plus de couleurs. Sinon, pour le reste, les ennemis sont exactement à la même place, réagissent de la même façon et ont la même tronche, au pixel près. Donc, si les possesseurs de la version NES n'y trouvent que peu d'intérêt, ce jeu donnera à tous les autres l'occasion de découvrir l'un des meilleurs beat'em up de la planète... Croâ !

MD MEGADRIVE — SHINING FORCE

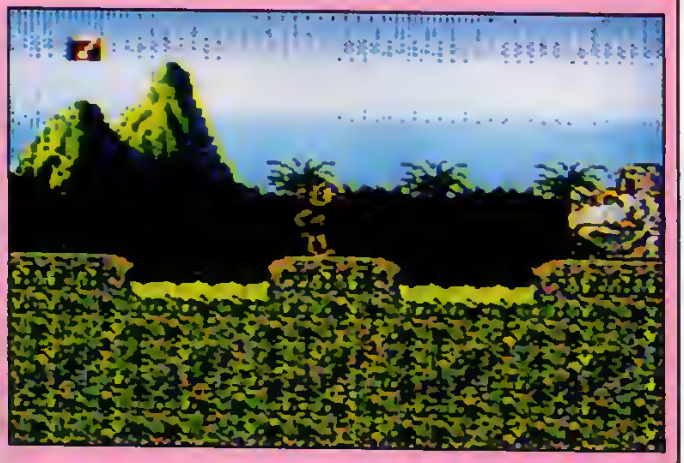
SEGA — JUIN

Shining Force n'est pas le premier jeu venu, puisque c'est la suite de Shining in the Darkness. Le héros va une nouvelle fois affronter le prince des Ténèbres. Shining Force est beaucoup plus un jeu d'aventure que son prédécesseur qui, lui, donnait dans le jeu de rôle. Shining Force reprend ainsi le look de Zelda III, avec son petit bonhomme qui se balade dans la campagne et qui a la possibilité de discuter avec les personnes qu'il rencontre, pour leur soutirer des informations, pour leur acheter des armes et des bibelots, ou tout simplement pour trouver le chemin qui mène à son ennemi juré. Shining Force sera testé dans *Player* dès que Sega nous aura envoyé la version définitive du jeu.



GG GAME GEAR	TALESPIN	SEGA JUIN

Après s'être installé sur Megadrive, Baloo, le héros de Talespin, s'incruste maintenant sur Game Gear. Au programme, un jeu de plate-forme assez bizarre, reprenant les graphismes de la version Megadrive (en moins colorés et en moins fins). Entre les grosses statues qui lui jettent des boulettes, et les oiseaux ou autres serpents qui lui consomment son niveau d'énergie, le père Baloo s'en prend plein la tête. Hélas, ce passage sur la Game Gear n'est pas des plus heureux. Il faut bien avouer que c'est dur de comprendre ce qui se passe à l'écran, tant les sprites sont petits et les graphismes mal adaptés à l'écran de cette machine. Sortie prévue en juin.



SUPER NINTENDO

Jeux fonctionnant uniquement avec adaptateur

TOP ACTION

ADDAM'S FAMILY II	47S
BLUES BROTHERS	495
STAR FOX	49S
STAR WARS	495
TERMINATOR	445

TOP BASTON

DEAD DANCE	S9S
DRANGONBALL Z II (JAP)	625
FATAL FURY	495
RANMA 1/2 II (JAP)	62S
SONIC BLASTMAN	445

AMAZING TENNIS	390	POPULOUS	345
ANDTHER WORLO	390	PRINCE OF PERSIA	390
AXELAY	390	PRO ACTION REPLAY	445
BATMAN RETURNS	445	PRO QUARTERBACK	445
BILL LAIMBER'S BASKET	290	ROBOCOP 3	390
BRASS NUMBER (JAP)	390	SHANGHAÏ II	390
BRAWL BROTHERS (R.B.II)	445	SIMEARTH	495
BULLS VS BLAZERS	445	SOULBLAZER	390
CALIFORNIA GAMES II	390	STREET FIGHTER II	390
CHUCK ROCK	390	SUPER AOV. ISLANO	390
COOL WORLO	390	SUPER DOUBLE DRAGON (JAP)	390
CYBERNATOR (VALKEN)	44S	SUPER CONFLICT	390
HOOK	390	SUPER OFF ROAD	390
HUNT FOR REO OCTOBER	390	SUPER STRIKE EAGLE	425
KING ARTHUR WORLD	445	SUPER VALIS IV	425
LOONEY TUNES (BIP BIP)	390	TECMO NBA BASKET	525
MARIO KART	390	TINY TOONS	390
MICKEY MAGICAL QUEST	445	TOM AND JERRY	390
NBA ALL STAR CHALLENGE	44S	TORTUES NINJA IV	390
NCAA BASKET BALL	390	TOYS	425
NHLPA HOCKEY 93	390	UNIVERSAL SOLDIER	445
OUTLANDER	42S	WAYNE'S WORLD	425

NEWS EN DIRECT DES U.S.A...

ALIENS 3 - BUBSY - EQUINOX - FIRST-SAMURAÏ - LOST VIKINGS - MECHWARRIOR
ROCKY AND ROCKY - SUPER BATTLETOADS - TAZMANIA

...ARRIVAGE TOUS LES 48 HEURES

GENIAL ! L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F.
Pour l'achat d'un jeu 99F.

Pour commander appelez au :
(1) 42 94 06 09

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 11H à 19H

LIVRAISON COLISSIMO 24/48h

MAGASINS CONTACTEZ-NOUS !
FAX 42 94 08 44

JEUX MEGADRIVE GAME BOY DISPONIBLES !

Offres valable dans la limite des stocks disponibles

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES | PRIX

Port et emballage +25F
TOTAL A PAYER
Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP
☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F
☐ CARTE BLEUE
NUMERO
Date d'expiration
SIGNATURE

JE POSSEDE
O GAMEBOY O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM O AUTRE

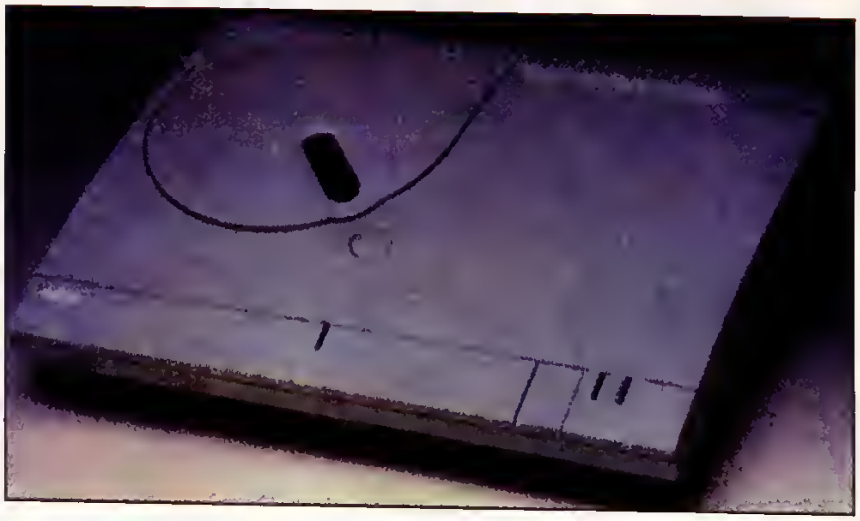
NOM PRENOM ADRESSE
CODE POSTAL VILLE TEL

Bleu P ONE

3615 PLAYER ONE

Donnez votre avis sur votre magazine en tapant 3615 PLAYER ONE. Répondez à notre sondage permanent et gagnez des abonnements d'un an à *Player One*.

MARTY : A NEW MAN IN TOWN



Dans la série « l'invasion des machines hybrides », voici le Marty de Fujitsu. Version compacte et bridée du FM Town, un micro-ordinateur très doué pour le jeu et assez populaire au pays du Levant, le Marty incorpore un processeur 32 bits, gère une palette de 167 700 couleurs et possède des circuits sonores sophistiqués. Il est doté en standard d'un lecteur de disquettes et d'un CD-Rom. L'originalité de la bécane réside dans son positionnement, à la frontière de la console de jeu et de l'ordinateur. Si la machine de base ressemble à une Duo new-look, les utilisateurs pourront acquérir un clavier et une souris pour la transformer en un vrai micro. Son atout principal est de rester très proche du FM Town, ce qui devrait lui garantir des conversions de hits de son vénérable ancêtre. Et ils sont nombreux, tant ce micro-ordinateur a su amasser une ludothèque conséquente au fil des ans. Hélas, le prix élevé du petit dernier (près de 4 000 francs au Japon) risque de lui jouer des tours. De toute façon, nous autres, pauvres petits occidentaux, sommes concernés d'assez loin puisque M. Fujitsu ne nous estime pas dignes d'accueillir sa dernière création. Pas plus qu'il n'avait jugé bon d'importer le FM Town dans nos pays, d'ailleurs.

MD MEGADRIVE — FATAL FURY — TAKARA — JUIN

Directement inspiré de la version Neo Geo, Fatal Fury débarque sur Megadrive. Vu les différences de capacités des deux consoles, on pouvait craindre le pire. En fin de compte, la 16 bits noire et blanche de chez Sega s'en sort finalement assez bien. On retrouve les trois héros : Andy, Terry, Joe, et aussi les boss du jeu. Au niveau de la réalisation, on sent tout de même bien qu'un fossé assez large sépare les deux machines. Néanmoins, les graphismes et l'animation restent corrects. On n'a pas trop à se plaindre. Tous les personnages disposent de pouvoirs spécifiques et meurtriers. Il s'avère toujours aussi bon d'en faire directement profiter son adversaire. Mais nous vous parlerons plus longuement de Fatal Fury lors de sa sortie officielle dans notre beau pays.

RENDEZ-VOUS MERCREDI 26 MAI À 9 H 20 !!! POUR UN SPÉCIAL "TINY TOON" DANS TELEVISATOR 2

Des reportages
Des dessins animés "TINY TOON"
Le test et les trucs et astuces
sur les nouveaux jeux
L'interview exclusive des programmeurs
japonais des "TINY TOON"
Et le méga concours "TINY TOON" !
Indice : Avec le nom qu'il porte
on peut dire que c'est une vraie calamité

POUR EN SAVOIR PLUS TAPEZ 3615 CODE PLAYER ONE

LUDIGAMES ÉCRASE LES PRIX !

Ludigames est le premier distributeur indépendant sur Nintendo. Depuis plus d'un an, il alimente tous les mois le marché français avec des jeux aussi célèbres que Populous, Super Kick Off, Dragon's Lair ou, plus récemment, le fabuleux Desert Strike sur Super Nintendo, ainsi que de nombreux titres sur Game Boy et NES. Conscient du coût élevé des cartouches, Ludigames a décidé de baisser ses prix sur les trois machines. Ainsi, les prix des jeux Super Nintendo (excepté les nouveautés) descendent à 349 francs. Pour la Game Boy, les nouveaux prix oscillent entre 99 et 149 francs. Et vous trouverez des titres NES entre 199 et 299 francs. On les félicite chaleureusement. On attend maintenant que le prix des nouveautés baisse également et que les autres distributeurs suivent leur exemple.

SNES SUPER NINTENDO — WORLD LEAGUE BASKET-BALL — NINTENDO — DISPONIBLE

Les simulations de basket-ball faisait quelque peu défaut sur la Super Nintendo. Eh bien cette situation est maintenant arrangée puisque sortent simultanément Bull vs Blazers et le fabuleux World League Basket-ball. Pour l'anecdote, ce jeu a changé trois fois de nom depuis sa naissance : d'abord Super Dunkshot au Japon, il s'est ensuite nommé NCAA Basket-ball aux USA, et le voici chez nous sous le nom de World League Basket-ball. Sa principale originalité, c'est d'offrir une vue du terrain en mode 7. Pendant la durée du match, on suit son joueur en lui tournant autour. C'est fabuleux à voir et excellent à jouer. Toutes les règles du basket sont respectées et la jouabilité est très bonne. Test complet dans le prochain numéro de *Player One*.

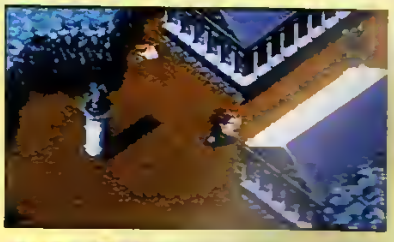
SNES SUPER NINTENDO — SUPER JAMES POND — OCEAN — JUILLET

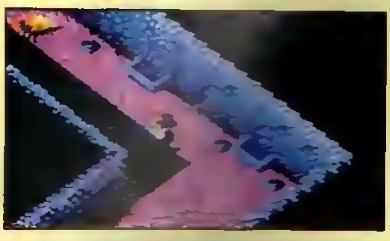
Développé originellement sur Megadrive par Electronic Arts, James Pond s'incruste maintenant sur Super Nintendo grâce à Ocean.

Cette parodie de James Bond mettant en scène un poisson (pond voulant dire « étang » en anglais). À l'écran, cela donne un jeu de plate-forme assez étrange avec des décors psychédéliques et des ennemis qui ne le sont pas moins. Et, comme dans la version Megadrive, vous aurez la surprise de voir James Pond étirer son corps pour s'accrocher aux plafonds. Test complet dans le numéro de juillet/août.

SNES SUPER NINTENDO — ARCUS ODYSSEY — WOLF TEAM — SEPTEMBRE

Wolf Team est un éditeur japonais qui était spécialisé sur les jeux Megadrive et, plus particulièrement ces derniers temps, sur le Mega-CD. Voici qu'il passe sur Super Nintendo avec Arcus Odissey. Ce n'est pas plus mal, puisque c'est l'un des meilleurs jeux qu'ils aient produit à ce jour. Arcus Odissey est un jeu d'aventure vue en 3D isométrique sur certains stages, et vue de dessus avec rotation hard (genre Super Probotector) pour les autres. On rencontre plein de monstres zarbis, c'est hyper jouable et je pense que l'on aura largement l'occasion d'en parler.





AVIS À TOUS LES FOUS DU VOLANT

GRAND CONCOURS F1 GRAND CONCOURS F1 GRAND CONCOU

LES QUESTIONS

1) Qui a été champion du monde de Formule 1 en 1992 ?
   a) Ayrton SENNA
   b) Nigel MANSELL

2) Qui sponsorise Alain PROST cette année ?
   a) SEGA
   b) NINTENDO

3) Quel est le nom du pilote français qui conduit une Ferrari ?
   a) Jean ALESI
   b) Paul BELMONDO

Adressez vos réponses sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom, âge et adresse ainsi que le jeu de votre choix si vous faites partie des gagnants à :
Player One/Concours F1,
19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.
ou participez sur Minitel, 3615 Player One .

RÈGLEMENT

Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat, ouvert à tous sauf aux membres des sociétés organisatrices; la date limite de participation est fixée au 10 juin 1993 à minuit ; la liste des gagnants sera publiée dans le n° 33 de Player One et sur Minitel 3615 Player One à partir du 15 juin 1993 ; le règlement complet est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

LES LOTS

1er PRIX :
UNE JOURNÉE EN FERRARI 348

DU 2e AU 11e PRIX :
UNE CARTOUCHE DE JEUX
AU CHOIX

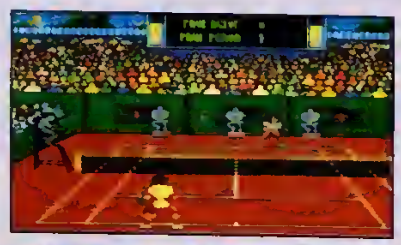
T'ES U
PLAYER
ALORS, TOU
LES JOURS
17 H 30, SU
MCM, LA CHAÎN
MUSICALE, RETROUV
CYRIL DREVET POU
L'ÉMISSION « PLAYER ONE »

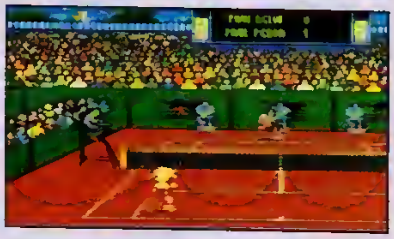
SUPER EMPIRE STRIKE BACK

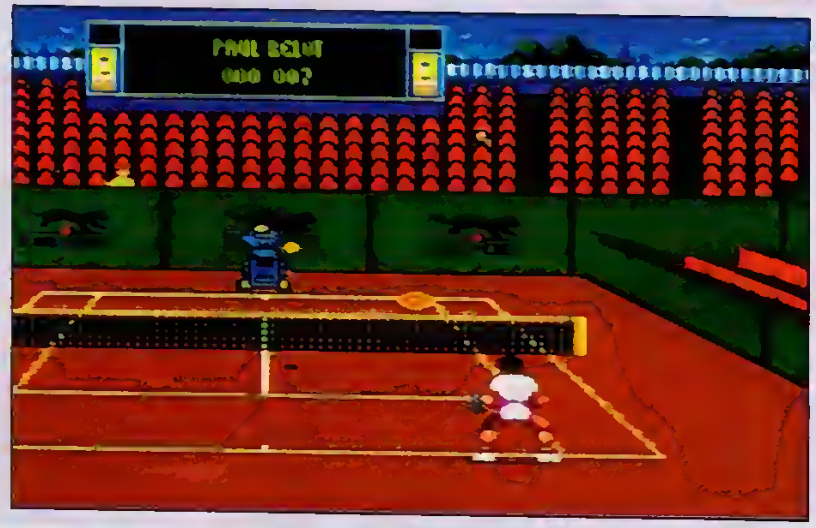
La suite de Super Star Wars sur Super Nintendo est déjà en cours de réalisation. Pour l'instant, nous n'avons pas vu tourner le jeu. L'unique élément que nous possédons, c'est une photo. On vous la passe, juste pour ne pas être les seuls à en profiter.

SNES SUPER NINTENDO — INTERNATIONAL TENNIS TOUR — LORICIEL JUILLET

Décidément, les éditeurs français ont l'air d'aimer faire des simulations de tennis sur la Super Nintendo ! Après Jimmy Connors d'Ubi Soft, c'est au tour de Loriciel de nous sortir International Tennis Tour. Tous les ingrédients classiques d'une simulation de Tennis y sont intégrés. On peut jouer seul ou à deux joueurs et dans seize pays différents. Un mode « training » permet de se perfectionner et deux championnats (national ou international) sont à votre disposition pour vous confronter aux meilleurs joueurs de la planète. Test complet en juillet-août.



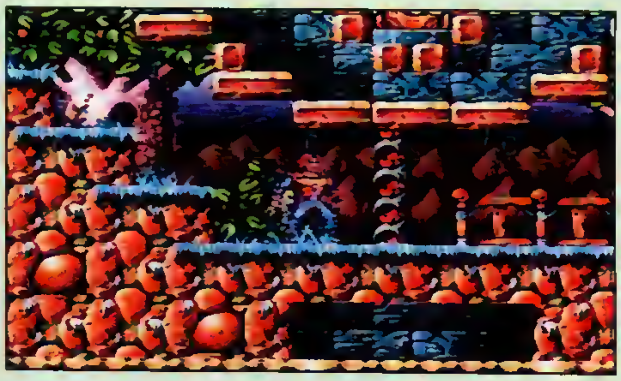




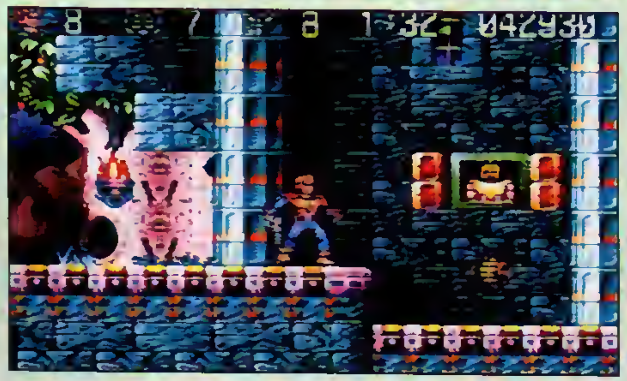
NES NINTENDO — GARGOYLE'S QUEST 2 — CAPCOM JUILLET

Aaaah ! Depuis le temps qu'on l'attendait, il est enfin arrivé. Qui ? Gargoyle's Quest sur NES, bien sûr. Après la sublime version Game Boy, nous sommes impatient de le découvrir en couleurs. Peu de chose ont changé dans le jeu. Il y a toujours des phases jeu de plate-forme, et des phases jeu de rôle. Alors, patientons encore jusqu'au mois de juillet pour savourer cette petite merveille qui nous vient du même éditeur que Street Fighter II !

SNES SUPER NINTENDO	JIM POWER	LORICIEL SEPTEMBRE



Tiens, un jeu français ! Les frogies de chez Loriciel nous préparent pour la rentrée prochaine un petit jeu de plate-forme assez sympa. Tiré d'un jeu sur micro, Jim Power propose des graphismes assez riches, avec trois scrollings différentiels et pleins d'ennemis bizarres. Bon, ce sera pas le jeu du siècle, mais pour un jeu européen, le niveau est assez bon. Rendez-vous après les grandes vacances.



INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ?
Assurer un max en lui faisant l'amour ?
Connaître le top du baiser et bien plus encore ...
alors appelle vite le :

36 70 21 01

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ETRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !

Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2 19 Frs par minute
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

NEWSTELEMEDIA CODE MEDIA : 181

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

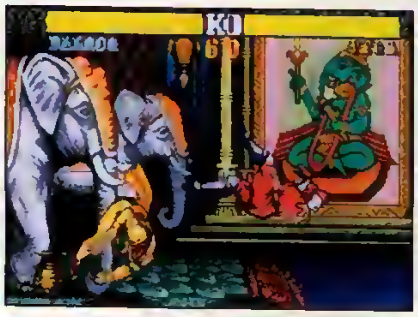
Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

DRAGON PUNCH ET YOGA FIRE SUR PC ENGINE

Et un Street Fighter II, un ! Avec ses trois millions d'exemplaires vendus au pays du Soleil-Levant, la PC Engine ne pouvait rester à l'écart du raz de marée SF II. En juin, la petite console de NEC aura donc droit à sa propre version du jeu de baston phénomène de Capcom. Comme sur la Megadrive c'est la version II', permettant de jouer avec les boss, qui a été choisie. Le moins qu'on dire est que Capcom et NEC Avenue, qui se sont chargés ensemble de la conversion, ont fait les choses en grand : la carte ultra-épaisse abrite carrément 20 mégas de mémoire et un processeur dédié. Une première sur cette bécane ! Si la version NEC perd des plans de scrolling et quelques couleurs par-ci par-là (rien de grave, rassurez-vous), elle gagne des nouveaux coups (un par personnage, en moyenne) et surtout un graphisme plus agressif, nettement plus fidèle à l'arcade. Un paddle à six boutons, spécialement conçu pour l'occasion, sera commercialisé simultanément. Bref, une cartouche savoureuse qu'on attend avec une impatience non dissimulée. N'est-ce pas Chris ?

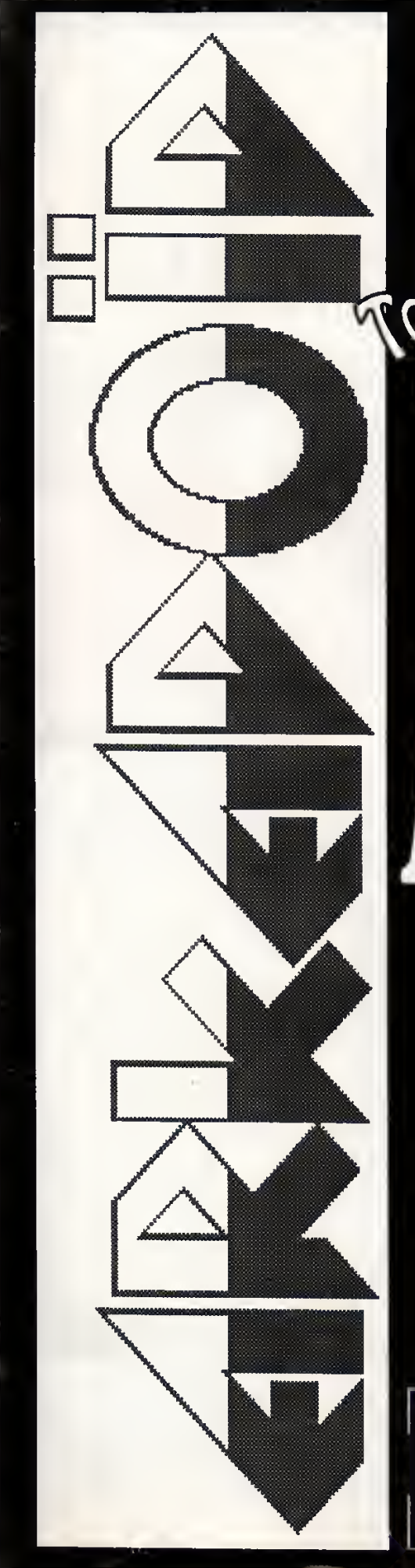


LES GAGNANTS DU CONCOURS FORTRESS

1er prix
Régis LAMINE (Aniane).

Du 2e au 14e prix
Yannick VRIGNAUD (Nantes), Isabelle BRESSON (Saint-Hippolyte-du-Fort), Manuel CHARLET (Bellune), Bruno MOUKRIERAS (Vincennes), Damien OTT (Fontenay-sous-Bois), Kevin GRAND-JEAN (Maison-Alfort), David LUPRANO (Le Beausset), Sylvette CAMPY (Mollon), Marie-France VINCENT (Humingue), Sonia TINCHANT (Thillot-sous-les-Côtes), Michel CARRERE (Chalou), Evelyne GONDON (Paris), Bruno GALLIANA (Rouen).

Du 15e au 50e prix
Josiane TROQUE (Pessac), Patrick FALLET (Paris), Julien SIEGLE (Strasbourg), Edith DA CONCEIÇAO (Smaeren), Christian VIOKEOUIN (Fontenay-le-Comte), Jean-Paul BONNEVAL (Montrouge), André LE BEGUE (Bonzon), Roger-Pierre JEDRIKOV (Coussomalle), Hélène KLEIN (Neuilgrange), Gilles FERNANDEZ (Sillon), Mireille ATHAIS (Paris), Thomas LARGILLIER (Col-sur-Pierle), Jean-Marie HOUVIER (Châteauroux), Jean-Michel MORGAND (Paris), André OPIARO (Tarqueux), Marie-Noëlle COSNIER (Paris), Franck SERNARD (Crétail), Gael CHANTEUX (Polynésie française), Carlos MENDEZ (Lusanne), Julien BASSET (Montigny-le-Bretonneux), Jocelyne PERTHOU (Brest), Jeanne DESTOUCHES (Cournes), Kevin LE NESTOUR (Le Faouet), Antoine GAULTIER (Tours), Robert MERCADAL (Marseille), Vincent MUGNY (Rougegoutte), Adam OPOLSKI (Paris), Arnaud MERLET (Mont-Couvane), Olivier LARREDE (Aingny), Michel SAINT-DIZIER (Aubet), Jérôme MOMCILOVIC (Montluçon), Lionel DAVOT (Plostutt), Edith CONTESSE (Forbach), Thierry BENESTEAU (Paris), Sylvain THOMAS (Le Poiss), Philippe GUETTA (Paris).



Tous les jeux d' import
USA & JAPON ...
En Direct Live !!!

ARKADOID

METZ

BESANCON - NANCY
GENEVE - BRUXELLES
(prochainement)

TOUS LES JEUX D' IMPORT
JAPON & USA SONT
DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS
ARKADOID HABITUELS

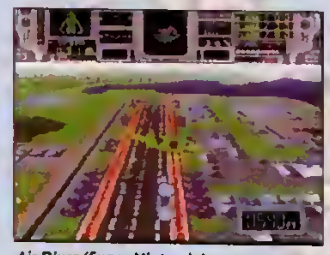
OVER TH

Over the World vous propose un aperçu des nouveautés du monde entier ! Mais attention, les jeux présentés ici ne sont pas encore officiellement disponibles en France. Il est même fort probable que certains d'entre eux ne franchissent jamais nos frontières, ou alors après de nombreuses modifications. Une situation qui pourrait évoluer car Nintendo et Sega réduisent de plus en plus les décalages entre les sorties françaises et celles du reste du monde.

SUPER NINTENDO

Asmik succombe lui aussi à la mode des cartouches bardées de processeurs en incorporant un DSP à **Super Air Diver**. Globalement, le jeu devrait ressembler fortement à Pilotwings, avec zooms et rotations à 360° à ne plus savoir qu'en faire, mais dans un contexte nettement plus guerrier, shoot them up oblige. En tout cas, c'est plutôt alléchant et j'attends juillet, date de la sortie japonaise de cette bête, avec une joie non dissimulée. Si je vous dis « Mario revient », vous pétez les plombs ? Du calme.

Air Diver (Super Nintendo).



Air Diver (Super Nintendo).

La nouvelle cartouche mettant en scène le plombier le plus célèbre du monde n'a rien à voir avec les aventures habituelles de Mario et Luigi. **Mario's Missing** n'est en effet rien d'autre qu'un jeu éducatif, réalisé non pas par Nintendo mais par Mindscape. On attend de voir mais il est clair que ce nouveau jeu ne fera pas le même carton que les autres cartouches mettant en scène la mascotte de Nintendo. Plus speed, plus fun, **Tazmania** devrait ne pas être désagréable du tout : dans cette course en 3D, le diable de Tazmanie boulotte tout ce qu'il peut et évite des ennemis aussi hilarants que dangereux. C'est très « cartoon » avec une tonne de gags. Reste à voir la jouabilité et l'intérêt à long terme. Sortie dans le courant du mois aux States.

Tazmania (Super Nintendo).

Dans le genre « petit jeu de plate-forme sympathique », **Super Widget** a l'air de tenir la route : cette cartouche met en scène un Alien héros de dessin animé qui peut prendre différentes formes et se coltine des extraterrestres aussi délirants que lui. Ambiance zarbi au programme, donc, lors de la sortie de cette cartouche, en juillet, aux États-Unis.

Il y a des jeux qu'on n'imagine que sur Super Nintendo : ainsi, **Septentrion**, développé par les Nippons de chez Human. Quoi de neuf dans ce jeu, qui vous propose de vous échapper d'un bateau en train de couler ? Tout simplement une utilisation intensive des rotations d'écran et autres effets spéciaux du mode 7. Le résultat devrait bien décoiffer. Sortie dans le mois au Japon.

Septentrion (Super Nintendo).

Un petit tour du côté des shoot them up. **Sonic Wings**, un « tchac-tchac-boum-boum » à scrolling vertical, aurait, selon les rumeurs, l'étoffe d'un gros hit, d'autant qu'il gère le jeu à deux. Pour conclure en beauté cet inventaire de jeux intello, j'ai envie de vous parler de l'adaptation d'Alien 3, qui ressemble beaucoup aux versions Sega avec une réalisation améliorée. Également dans la série des licences de film, Back to the Future II

Super Widget (Super Nintendo).

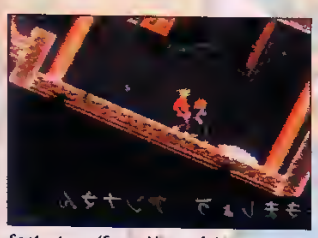
E WORLD

LES PREVIEWS
L'actualité dans le monde.

Alien 3 (Super Nintendo).

Spelcraft (Super Nintendo).

est prévu pour juillet. Vous y dirigerez un Marty monté sur un skate dans des décors au look dessin animé.
Pour se détendre un peu après tant d'action, on passe à Megalomania, le wargame d'Imagineer qui nous avait bien éclaté sur Megadrive. La version Super Nintendo est en route mais sans date de sortie officielle pour l'instant. Quant à **Spelcraft**, il s'agit d'un jeu d'aventure teinté de jeu de rôle : ça se passe en 3D isométrique et devrait être fini pour août. Ah ! j'allais oublier : si vous faites partie de ces frustrés que révulse l'absence de Tetris sur la 16 bits de Nintendo, vous serez aux anges en apprenant que, d'ici le milieu du mois, Bullet Proof Software lancera au Japon **Super Tetris 2**. La cartouche inclura même un second jeu, Bomblis. Et si vous trouvez qu'il n'y a pas assez de sport dans les annonces de ce mois, consolez-vous en pensant à **Super Power League**, une simulation de base-ball prévue pour août, et surtout à **Super Formation Soccer 2**, attendu pour juin.


Septentrion (Super Nintendo).

MEGADRIVE

La nouvelle du mois sur Megadrive, c'est bien sûr l'annonce officielle de **Street Fighter II'** dont la sortie mondiale est prévue pour juin. Allez donc faire un tour en actus : on vous en parle plus en détails. Tout aussi intéressant mais bien moins avancé, Sonic continue son sprint : **Sonic 3**, développé ssur une cartouche de plus grande taille que les deux premiers volets, sera plus vaste que ses prédécesseurs et fera toujours intervenir Tails. Mais pas la peine de vous précipiter chez votre revendeur : le projet est loin d'être fini pour le moment. Pour vous donner une idée, Sega ne sait même pas s'ils pourront le montrer au CES de juin. Et puisqu'on parle de Sonic, j'en profite pour annoncer une mauvaise nouvelle aux fans du Mega

Super Formation Soccer 2 (Super Nintendo).

Megalomania (Super nintendo).

Back to the Future 2 (Super Nintendo).

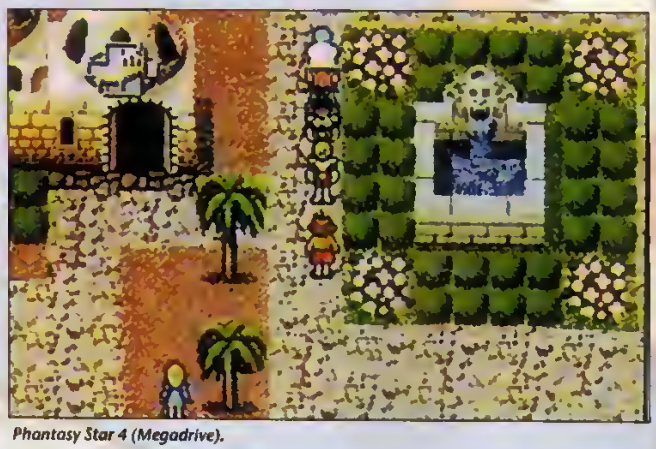
Jungle Strike (Megadrive).

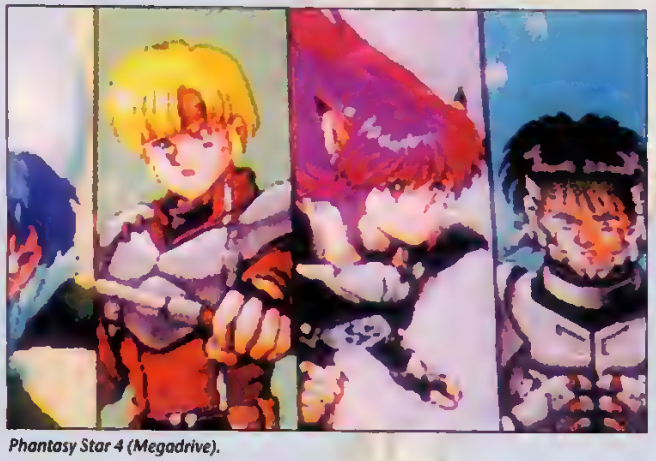
CD : **Sonic CD** en est au point mort. Les programmeurs travaillent toujours d'arrache-pied mais le géant de l'arcade tient absolument à sortir un jeu qui explose les possibilités du CD, ce qui, visiblement, est encore loin d'être le cas des versions en cours de développement. Également dans la série « projet ambitieux mais pas pour demain », voici venir **Phantasy Star 4**. Le quatrième épisode du jeu de rôle le plus fabuleux de la galaxie serait — à en croire Sega — encore plus grand que ses prédécesseurs. Mais faudra pas être trop pressé : la sortie de cette méga cartouche n'est pas prévue avant le premier trimestre de 1994, ce qui nous laisse largement le temps de mariner dans le jus désagréable de l'attente. Pour passer le temps d'ici là, pourquoi ne pas se risquer à **Esperanza**, un shoot them up à scrolling horizontal mettant en scène des robots de combat, type Goldorak. Ça a l'air très sympa. À moins que vous ne préfériez **2 Galt**, d'Electronic Arts, un dérivé de Gauntlet en plus varié et en plus beau, dont la sortie est prévue pour juillet. Vous n'aimez pas le tir ? Alors plongez-vous dans les délices du bowling grâce à **Boogie Wooge Bowling**, attendu au Japon en ce mois de mai.

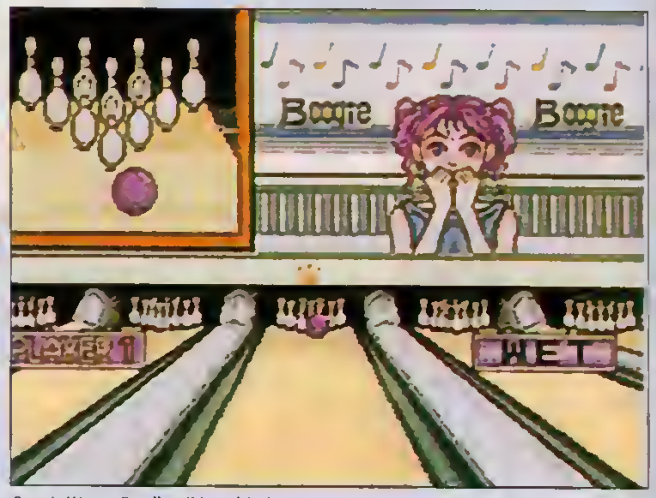
Tiens, **Jungle Strike** avance. Il avance même bien puisque la suite de Desert Strike sortira théoriquement en juin aux States. Dans cette cartouche de 16 mégas, vous affrontez le fils du dictateur vaincu lors du premier épisode. Aidé d'un seigneur de la drogue, le méchant fiston tente d'obtenir l'arme nucléaire. Ça se passe toujours en 3D isométrique sur des bruitages digitalisés, mais il y a désormais neuf niveaux et quatre engins différents à piloter. On ne devrait pas s'ennuyer.

2 Galt (Megadrive).

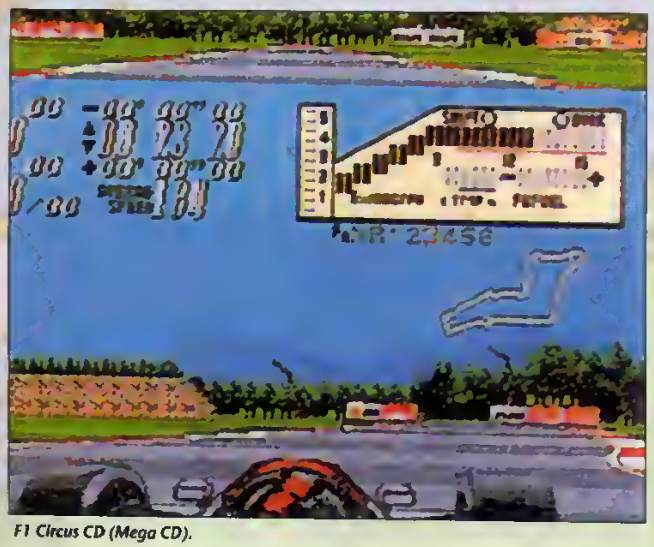
Et le Mega CD, comment y va le petit ? Eh ben plutôt bien pour une machine qui s'est taulée en beauté au Japon et dont le succès aux États-Unis commencerait — selon nos sources — à retomber. Après Dracula, Mad Dog Mac Crew et Night Trap, la liste des jeux tirant vraiment partie des possibilités du support va s'enrichir d'un nouveau venu : **Sherlock Holmes II**. Il s'agit du second volet des aventures du célèbre détective de Baker


Phantasy Star 4 (Megadrive).


Phantasy Star 4 (Megadrive).



Boogie Wooge Bowling (Megadrive).



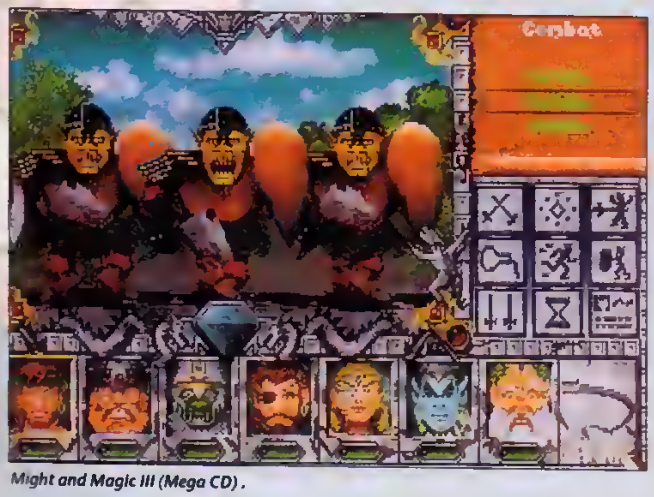
F1 Circus CD (Mega CD).

Street, bien connu des possesseurs Ricains de Mega CD puisque le premier épisode est « bundelé » avec lui aux States. Trois nouvelles enquêtes sont proposées au Colombo en herbe. Pour le reste, la recette ne change pas d'un iota et c'est tant mieux : vous assisterez donc encore, en guise d'interrogatoire, à des séquences vidéo d'un réalisme hallucinant. Bref, c'est toujours aussi génial et prévu pour mai aux États-Unis. Si Sherlock Holmes est un développement américain, Night Striker III est, pour sa part, le produit des Japonais. Avec la signature Taito, on peut espérer beaucoup de cette course futuriste/shoot them up qui fera grand usage des zooms de la machine. Sortie à la fin du mois. De la vitesse, toujours de la vitesse, avec F1 Circus CD, prévu pour juin. L'action change de ce qu'on a l'habitude de voir dans les nombreux F1 Circus puisque la vue en course est représentée en 3D. Et pour finir, un p'tit jeu de rôle, ma bonne dame. Allez, pour le même prix, je vous fais Illusion City, attendu pour la fin du mois, et Might and Magic III, un must du genre venu des micro-ordinateurs, sans date de sortie. Elle est pas belle la vie ?

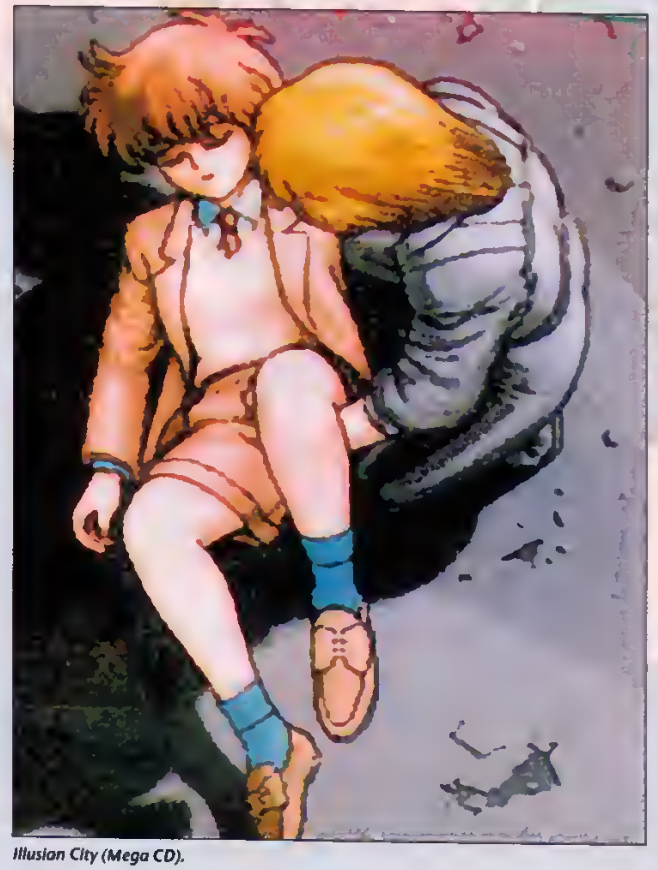
Iggy

Sherlock Holmes II (Mega CD).

Night Striker III (Mega CD).



Might and Magic III (Mega CD).



Illusion City (Mega CD).

LES NEWS

Une rubrique réalisée par Crevette.

SUPER STRIKE EAGLE

Purée, mon gars ! Où j'ai mis mon Starfox ?

SUPER NES

Un décollage totalement irréaliste.

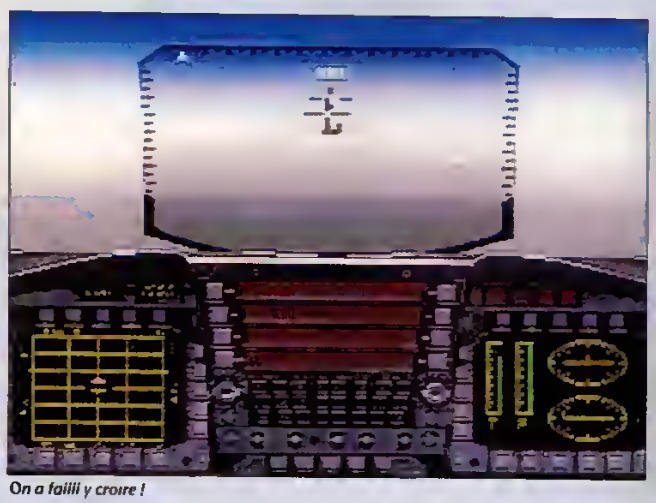
Super Strike Eagle est la première création de Microprose sur Super Nintendo. Microprose est un éditeur qui s'est spécialisé depuis de très nombreuses années dans les simulateurs de vol. Or, comme vous le savez sans doute si vous aimez les avions et que vous possédez une console, personne n'a encore réussi à produire un simulateur de vol réaliste sur console. C'est donc en toute logique que l'on s'est dit que le savoir-faire de Microprose associé à la puissance de la Super Nintendo pourraient pallier ce manque. Eh ben, vous allez voir que ce n'est pas vraiment le cas.

UN AVION QUI RAME N'EST PAS FORCÉMENT UN HYDRAVION !

Dès que l'on commence à jouer à Super Strike Eagle, on s'aperçoit tout de suite que Microprose n'a pas trouvé l'astuce pour faire une simulation correcte en 3D sur la Super NES (il faut dire que, sans le Super FX, elle n'est pas particulièrement à l'aise sur ce terrain-là). Du coup, ils ont essayé de faire un jeu d'arcade qui intègre quelques notions d'aéronautique. Malheureusement, c'est le ratage complet. Les séquences de combat à l'intérieur du cockpit du F-15 que vous pilotez ne sont absolument pas réalistes et incroyablement peu jouables (c'est lent et saccadé). Quant aux séquences de bombardement (bizarre pour un F-15 plutôt utilisé comme chasseur), le mode 7 utilisé est complètement raté (on est loin de la fluidité de Pilotwings) et particulièrement hideux à regarder. Bref, si, comme moi, vous êtes fan de simulation aérienne, vous risquez d'être une nouvelle fois énormément déçu. ■

Tout cela ne ressemble à rien !

Seule la présentation vous met dans l'ambiance d'un avion de chasse.



On a failli y croire !

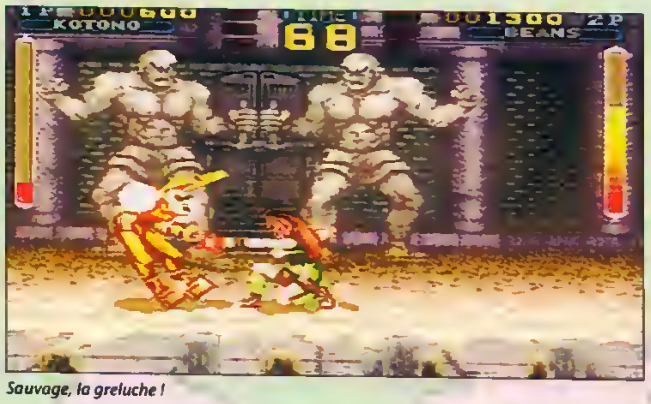
DEAD DANCE

◆SUPER FAMICOM◆

LES NEWS

Seize mégas pour rien !

Et ça se voudrait du Street Fighter II !



Sauvage, la greluche !

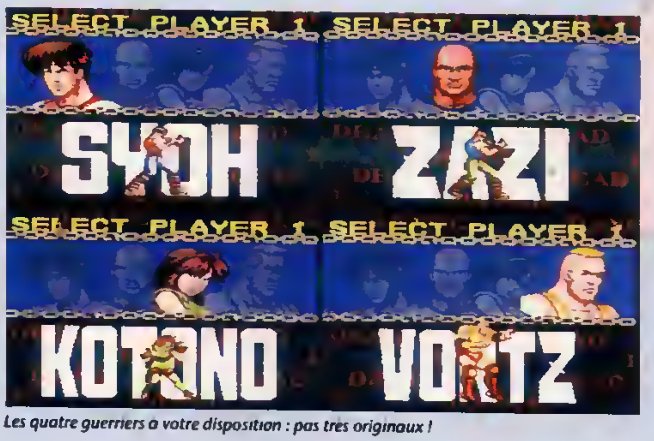
Jaleco est un peu comme Bandaï. Tous deux sont responsables des deux plus grosses daubes de la Super Famicom : Ultraman pour Bandaï, et Big Run pour Jaleco (une adaptation tellement mauvaise d'un jeu de course que personne n'a osé la distribuer en France !). Et comme un fait exprès, l'analogie ne s'arrête pas là. Jaleco édite un jeu de combat sur une cartouche de 16 mégabits. Je vous avais déjà présenté Dragonball Z II de Bandaï le mois dernier, voici aujourd'hui Dead Dance de Jaleco.

STREET FIGHTER II EST SI LOIN !

Continuant sur la lancée de Street Fighter II, Dead Dance fait partie de ces innombrables jeux qui voudraient répondre à l'attente des amateurs du jeu mythique de Capcom. Comme tous les autres, il n'y arrive même pas à la cheville. On se demande même comment les éditeurs osent sortir de tels produits, tant ils sont loin de la qualité imposée aujourd'hui par Street Fighter II. Rendons quand même à César ce qui est à César : parmi les très nombreux clones de Street Fighter II que nous avons vus jusqu'à maintenant, Dead Dance est l'un des mieux réalisés. Malheureusement, ce n'est pas encore suffisant : les décors sont particulièrement laids, la présentation est mauvaise, et ce jeu n'apporte aucune innovation au monde du beat them up... C'est même pire, il y a deux fois moins de coups par personnage, et de personnages également, que dans Street Fighter II. Le résultat est simple, on s'ennuie au bout de deux minutes, et on jette rapidement la cartouche au fond d'un tiroir. En revanche, cela donne vraiment envie de jouer à Street Fighter II... Au fond, c'est peut-être ça l'intérêt ? ■

Le gros bourrin, à peine pompé sur Zangief !

Les parades sont présentes.



Les quatre guerriers à votre disposition : pas très originaux !

POP'N TWIN BEE

◆SUPER FAMICOM◆

Konami égal à lui-même !

De Castlevania IV à Tiny Toon, de Batman à Cybernator, Konami continue de produire des méga jeux à répétition sur la Super Famicom (Super Nintendo japonaise). À chaque fois, cet honorable éditeur nippon met un malin plaisir à démontrer que cette machine n'a plus de secret pour lui. Et, si Capcom s'est largement illustré en 92, cette année sera plutôt celle de Konami. En adaptant Twin Bee sur la Nintendo 16 bits, Konami ne déclenche pas d'ouragan, mais démontre une fois de plus sa capacité à produire des jeux sans reproche, propres, beaux et... craquants.

Le boss du monde aquatique apparait en transparence avant de vous allumer a coups de laser.

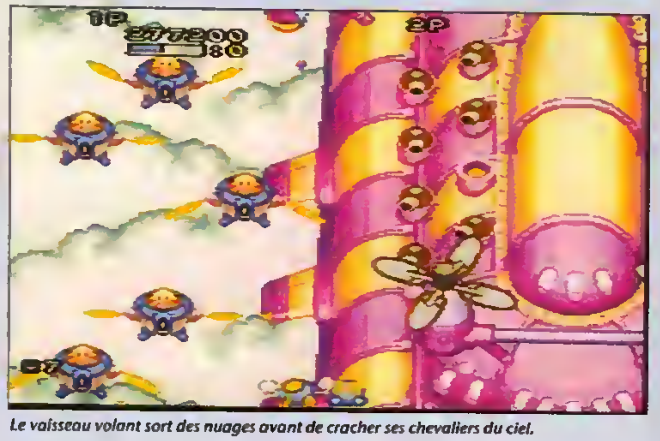
D'ARCADE EN SALON

Konami est assez célèbre pour ses shoot'em up. Les Gradius et autres Parodius sont autant de séries mythiques qui ont illustré la riche carrière de cet éditeur. D'abord conçus pour les bornes d'arcade (qui restent l'activité principale de la marque), ses jeux finissent toujours sur console. Twin Bee n'échappe pas à la règle. C'est ainsi que les heureux possesseurs d'une NEC PC Engine ont pu y jouer depuis plus d'un an sur cartouche. Suivant la logique de l'évolution du marché, c'est maintenant au tour de la Super Nintendo (qui peut se vanter depuis quelques mois d'être la console 16 bits la plus vendue au monde) de profiter de la venue de cette petite merveille... que je ne résiste pas au plaisir de vous présenter...

LE SHOOT'EM UP SUCRE D'ORGE !

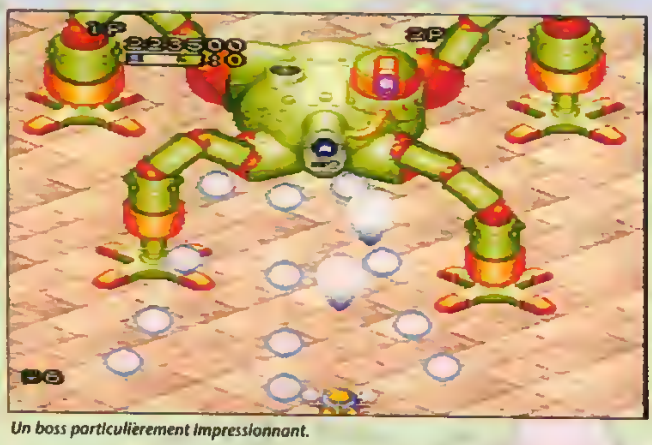
Twin Bee est un shoot'em up vertical. Jusque-là, rien de particulier ni d'original. Où cela devient plus intéressant, c'est que l'on peut y jouer à deux simultanément. Et là où c'est carrément inédit, c'est que le vaisseau que vous contrôlez est une sorte de petit engin volant rose bonbon. On pourrait le comparer à une Renault Twingo volante ! Pareil pour le second joueur qui hérite d'un bleu pastel genre layette. Et ceci n'est rien comparé aux décors. Alors, autant vous prévenir tout de suite, on tombe dans le sublime (si vous ne me croyez pas, regardez bien les photos qui traînent pas loin, sur cette page). On pourrait comparer cela à une longue bande de confiture qui dégouline tel un papyrus sucré. Et que j'te balance des flotilles de nuages psychédéliques, et des campagnes aux couleurs acidulées... On se croirait en train de faire ses courses dans un magasin Prénatal, au rayon premier âge ! Quant aux ennemis, ils sont carrément too much ! C'est plein de petites bestioles de toutes les couleurs, avec des formes in-

Ballet mortel au-dessus d'un décor psychédélique.



Le vaisseau volant sort des nuages avant de cracher ses chevaliers du ciel.

LE PLUS MIGNON DES SHOOT'EM UP ? Dans le premier level, le survol de la ville vous donne un aperçu de la finesse des graphismes et de l'impressionnante palette de couleurs pastels dont dispose la Super Nintendo... Y a de quoi craquer.



Un boss particulièrement impressionnant.

croyables. Un coup ce sont des poissons exotiques customisés pour l'attaque, un coup ce sont des poussins équipés de machines infernales. Ou ce sont carrément des grosses chenilles aériennes, qui ondulent gracieusement entre ciel et terre. Et je ne vous parle même pas des boss de fin de niveau, mi-machines mi-animaux, qui peuvent être translucides (grâce au fameux mode calque de la Super Nintendo) ou tenir sur plusieurs écrans (c'est le cas pour le vaisseau des nuages). Bref, tout cela donne une très bonne ambiance, c'est sublime à voir... et à écouter, car la bande sonore est également d'une qualité assez exceptionnelle.

VIVEMENT DEMAIN !

Comme je le disais au début, Pop'n Twin Bee n'est pas un jeu aussi marquant que peuvent l'être des titres comme Street Fighter II, Starfox ou Super Tiny Toon. Il reste malgré tout un jeu hyper agréable à jouer et à regarder, d'autant que la réalisation ne souffre d'aucun reproche (pas de ralentissements, animation fluide, gros sprites pour les boss, deux scrolls parallèles sur certains tableaux et une jouabilité excellente). Bref, du bon boulot, et un bon achat pour se détendre très agréablement sans se prendre la tête. ■

L'animation de ces chenilles est d'une fluidité incroyable.

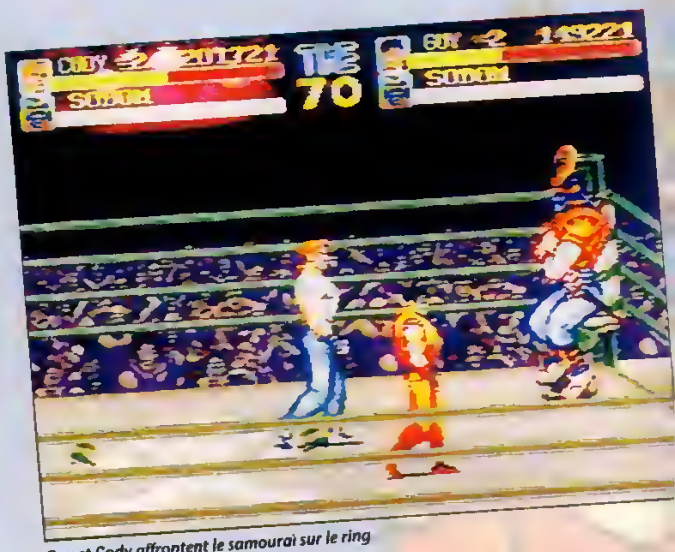
FINAL FIGHT CD

Enfin un jeu digne de ce nom sur Mega CD !

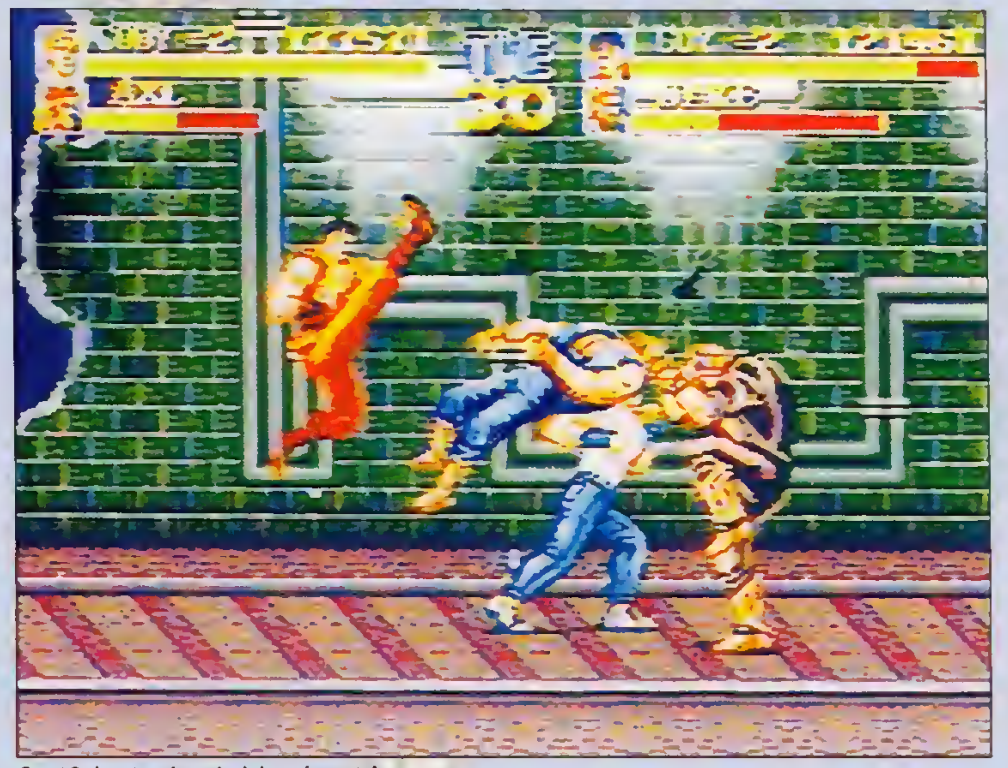
Si Final Fight est loin d'avoir l'impact de Street Fighter II, il n'en reste pas moins l'un des plus beaux succès de Capcom. On peut même aller plus loin et affirmer que, pour l'instant, l'histoire du beat them up compte trois noms déterminants : Double Dragon, Final Fight et Street Fighter II. Comme les deux autres, Final Fight a commencé sa carrière sur borne d'arcade. Son passage sur console correspond au lancement de la Super Famicom (Super Nintendo), puisqu'il fut l'un des premiers jeux de cette machine programmés, s'il vous plaît, chez Capcom.
Maintenant, c'est au tour du Mega CD de l'accueillir, mais c'est Sega qui se charge de l'adaptation, après en avoir racheté la licence. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'ils s'en sont bien sortis...

LE BON, LA BRUTE ET LE TRUAND !

Final Fight reprend la formule de Double Dragon, avec deux bastonneurs qui se baladent au gré d'un scrolling horizontal, frappant tout ce qui bouge sur leur passage. Principale qualité de cette version Mega CD : elle est totalement fidèle à l'arcade. Ainsi, et contrairement à la version Super Nintendo, il est possible de jouer à deux simultanément. Et même mieux, on a la possibilité, au départ, de choisir entre les trois personnages de la borne : Cody, Guy et Haggard (alors que seuls Cody et Haggard sont proposés sur Super Nintendo). Une fois que vous avez pris l'un d'eux comme compagnon de route, il ne faut plus réfléchir, laisser son cerveau au vestiaire, et foncer tête baissée. Et que je te prends le kepon pour lui mettre un coup de boule, et que je t'attrape le loubard portoricain pour lui refaire le portrait à coups de genou... Bref, c'est pas de la dentelle, les coups pleuvent sans discontinuer.

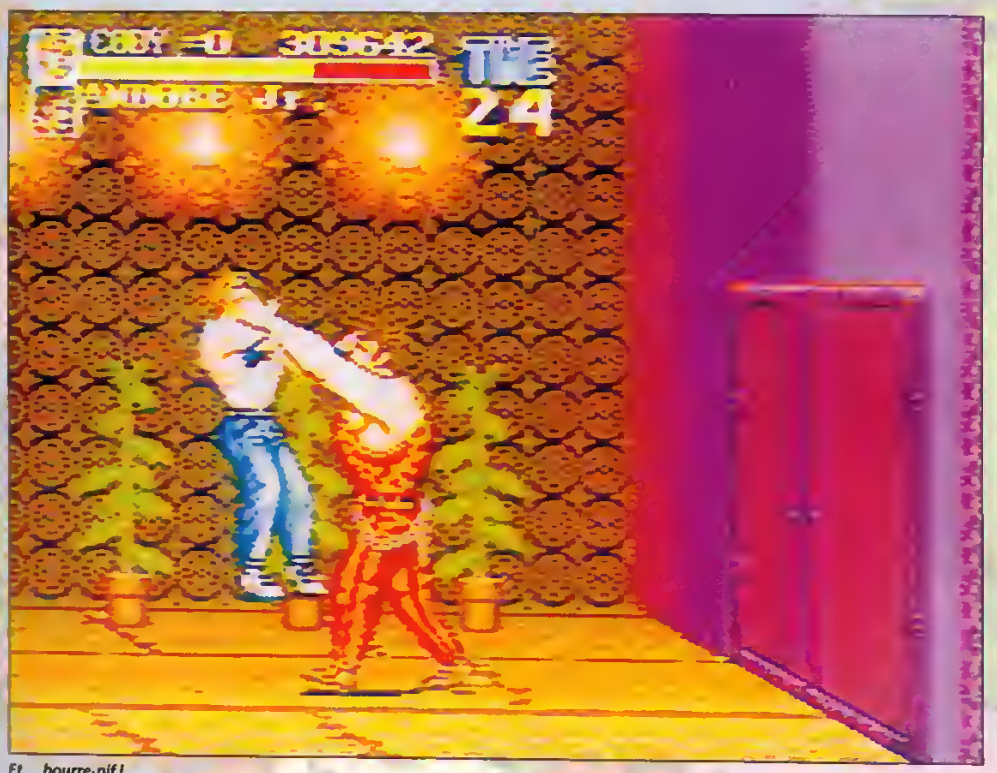


Guy et Cody affrontent le samouraï sur le ring


Guy et Cody mettent leur mère à deux péquenots !

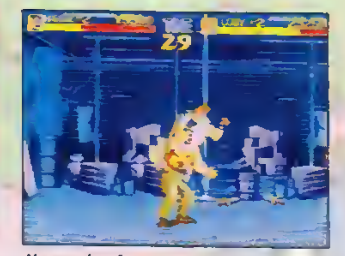
UN CD NIVEAU CARTOUCHE... Y A DU PROGRÈS !

Côté réalisation, c'est pas mal. Seuls les graphismes manquent un peu de couleurs et de relief, par rapport à la version Super Nintendo. De même, la jouabilité n'est pas aussi directe et instinctive, mais



Et. . bourre-pif !

reste plus que correcte. Autrement dit, c'est pour moi un très bon jeu. Mais, encore une fois, et si l'on excepte les fabuleuses musiques CD qui l'accompagnent, il aurait très bien pu être réalisé sur cartouche... Bref, on attend toujours un jeu exploitant pleinement le CD-Rom sur Mega CD... Et ça commence à faire long, surtout que la date de sortie officielle en France se rapproche de plus en plus. Et une machine sans bon jeu, cela reste peu attirant. ■



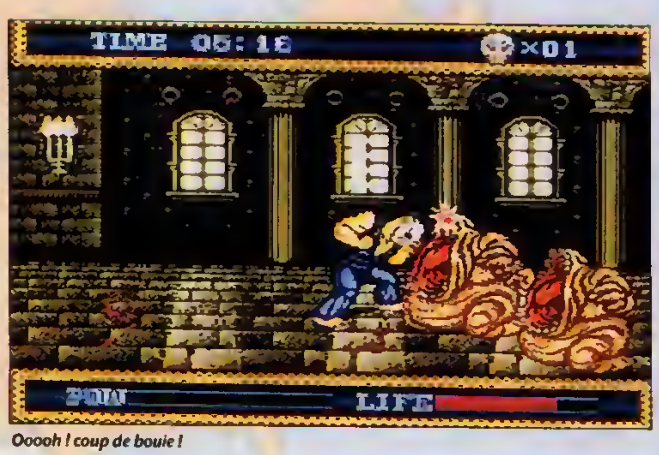
Haggard va frapper.

Guy et Cody s'acharnent dans le bonus stage contre la belle « wouature » !

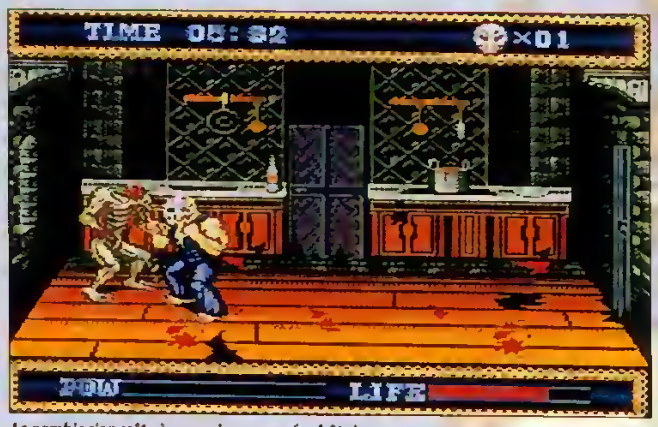
SPLATTERHOUSE PART 3

L'étrangleur sonne toujours trois fois.

◆MEGADRIVE◆



Ooooh ! coup de bouie !

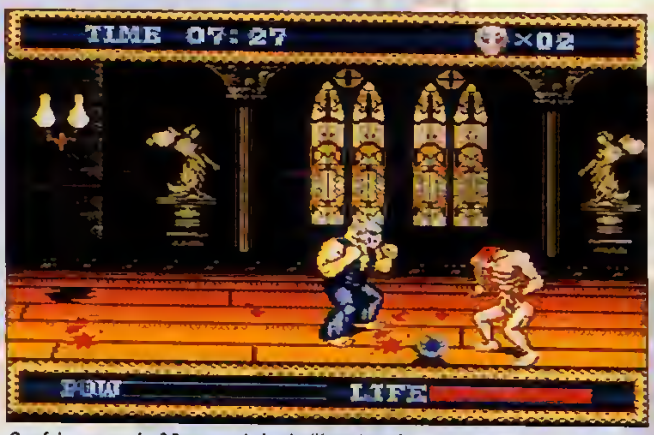


Le zombie s'apprête à recevoir une sacrée châtaigne.

Taito nous ressert une troisième cuillerée de son jeu gore. Violent, sanglant, gluant, Splatterhouse a commencé sa carrière pixélisée sous la forme d'une borne d'arcade, rapidement converti sur la NEC PC Engine. Puis la deuxième version s'est installée sur Megadrive. Il est donc assez étrange de voir apparaître un troisième épisode, toujours sur Megadrive, d'autant que les changements ne sont pas très importants.

SANG POUR SANG BOURRIN

En passant sur Megadrive, Splatterhouse avait un peu perdu de sa jouabilité mais était resté un assez bon jeu. Ce ne serait qu'un vulgaire beat'em up si son ambiance n'avait été empruntée officieusement au film *Vendredi 13*. On y retrouve ainsi Jason en guise de héros. Gourdins, pieux, tronçonneuses... sont autant d'accessoires qu'il peut ramasser pour frapper les ennemis sanguinolents qui l'attaquent tout au long d'un parcours effrayant et glauque au possible. Dans cette nouvelle mouture, seul le masque de Jason change un peu de forme. Pour le reste, les décors restent très proches du précédent épisode. En revanche, Jason peut désormais se saisir de ses adversaires pour les éclater au sol. Il trouvera aussi de nouveaux accessoires comme des couteaux, des parpaings et de nombreux autres trucs rigolos pour éclater la tête des stremons qui la lui prennent ! Un bon petit jeu, dans lequel il faut défendre « chairement » sa peau ! ■



Que faire en premier ? Ramasser la boule d'énergie ou frapper le zombie ?

Jason va finir le zombie dont la tête est déjà à moitié explosée.

Commandez vos jeux en direct des USA et du JAPON, téléphonez vite à

ARKADOID

METZ
8, rue des augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.36.36.05

BESANCON
110, rue battant
25000 - BESANCON
Tel.: 81.83.20.46

GENEVE
4, avenue Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: (041).22.340.10.77

NANCY
48, rue henri poincaré
54000 - NANCY
Tel.: 83.32.58.06

ATTENTION !
Par suite de problémes de transport avec la Corse, l'ouverture du magasin à Ajaccio a été reportée.

Bientôt ouverture à BRUXELLES (BELGIQUE) !

n'oubliez pas : 3615 code ARKADOID

TOUS LES JEUX D' IMPORT JAPONAIS & US SONT DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS ARKADOID HABITUELS

VOUS RECHERCHEZ UN TEST DE JEU ?

COMMANDEZ LE NUMÉRO DE PLAYER ONE CORRESPONDANT.

SUPER NINTENDO

Actraiser	n° 28
Addams II Pugsley Scavenger Hunt	n° 29
Another World	n° 26
Axelay	n° 26
Bart's Nightmare	n° 27
Bottle Clash	n° 29
Blazing Skies	n° 26
Desert Strike	n° 29
Dragan's Lair	n° 25
Earth Defense Force	n° 26
Exhaust Heat	n° 26
F-Zero	n° 20
Jimmy Connors	n° 28
Kick off	n° 25
Krusty's Fun House	n° 25
Mario Paint	n° 27
Mickey The Magical Quest	n° 29
Nintendo Scope 6	n° 25
Paperboy 2	n° 25
Parodius	n° 29
Pilotwings	n° 25
Populous	n° 24
Prince of Persia	n° 28
Road Runner	n° 29
Robocop 3	n° 26
Spindizzy Worlds	n° 29
Street Fighter II	n° 24
Super Adventure Island	n° 25
Super Aleste	n° 26
Super Ghouls'n Ghosts	n° 24
Super Mario Kart	n° 27
Super Mario World	n° 19
Super Off Road	n° 28
Super Pang	n° 29
Super Probotector Alien Rebels	n° 25
Super R-Type	n° 21
Super Smash TV	n° 24
Super Soccer	n° 21
Super Swiv	n° 29
Super Tennis	n° 20
Top Gear	n° 25
Turtles in Time	n° 25
Ultraman	n° 26
Zelda III A Link to the Past	n° 25

NES

Addams Family	n° 24
Adventure Island in the Pacific	n° 26
Adventure Island Part II	n° 22
Adventures of Lolo 1	n° 3
Adventures of Lolo 2	n° 20
Airwolf	n° 1
Bad Dudes vs Dragon Ninja	n° 9
Bart vs the World	n° 28
Batman	n° 2
Batman Return of the Joker	n° 25
Battletoads	n° 24
Battle of Olympus	n° 13
Bayou Billy	n° 6
Bionic Commando	n° 4
Blades of Steel	n° 6
Blaster Master	n° 20
Blues Brothers	n° 27
Blue Shadow	n° 16
Boulder Dash	n° 14
Boy and his Blob	n° 11
Bubble Bobble	n° 3
Burai Fighter	n° 12
California Games	n° 13
Captain Planet and the Planeteers	n° 20
Captain Skyhawka	n° 11
Castlevania III	n° 28
Chevaliers du Zodiaque	n° 13
Chip'n Dale Rescue Rangers	n° 17
Cobra Triangle	n° 4
Crackout	n° 21
Days of Thunder	n° 10
Defender of the Crown	n° 20
Digger T Rock	n° 13
Double Dragon I	n° 8
Double Dragon II	n° 3
Double Dragon III	n° 21
Dragan's Lair	n° 16
Dr Mario	n° 11
Dragonball	n° 1
Duck Tales	n° 9
Dynablaster	n° 24
Elite	n° 24
F 15 Strike Eagle	n° 29
Faxanadu	n° 6
Fester's Quest	n° 2
Fighting Golf	n° 1
Galaxy 5000	n° 21
Gauntlet II	n° 10
Ghostbusters II	n° 7
Goal	n° 13
Godzilla Monster of Monsters	n° 21
Gremlins II	n° 9
Hammerin Harry	n° 27
Happy Birthday Bugs Bunny	n° 19
High Speed	n° 18
Hook	n° 21
Hudson Hawk	n° 24
Iron Sword	n° 9
Isolated Warriors	n° 14
Jackie Chan's Action Kung Fu	n° 18
Jack Nicklaus	n° 12
Joe & Moe Caveman Ninja	n° 20
Kabuki Quantum Fighter	n° 13
Kickle Cubicle	n° 15
Kick Off	n° 19
Konami Hyper Soccer	n° 21
Lemmings	n° 27
Life Force	n° 6
Little Nemo · The Dream Master	n° 20
Low G Man	n° 15
Lunar Pool	n° 22
Maniac Mansion	n° 17
Mario & Yoshi	n° 27
McDonaldland	n° 24
Megaman 3	n° 22
Megaman II	n° 7
Megaman	n° 3
Metal Gear	n° 3
Miracle	n° 16
Mission Impossible	n° 17
Maniac Mansion	n° 17
Monopoly	n° 28
NES Open Golf	n° 22
New Ghostbusters II	n° 20
Paperboy 1	n° 7
Paperboy 2	n° 25
Parasol Stars	n° 26
Pin Bot	n° 7
Power Blade	n° 16
Prince Valiant	n° 26
Probotector II	n° 29
Probotector	n° 8
Punch Out	n° 10
Rad Gravity	n° 10
Rainbow Island Bubble Bobble 2	n° 20
Rescue the Ambassy Mission	n° 8
Robocop	n° 5
Roller Games	n° 15
Rygar	n° 1
Shadowgate	n° 11
Shadow Warriors	n° 14
Silent Service	n° 5
Simon's Quest	n° 1
Skate or Die	n° 2
Ski or Die	n° 15
Snake Rattle'n Roll	n° 7
Snake's Revenge	n° 19
Solar Jetman	n° 7
Solstice	n° 12
Spy vs Spy	n° 5
Star Wars	n° 17
Star Wars	n° 17
Stealth ATF	n° 7
Super Mario Bross II	n° 1
Super Mario Bross III	n° 14
Super Off Road	n° 8
Super Spike V'Ball	n° 11
Super Turrican	n° 26
Swords and Serpents	n° 17
Sword Master	n° 21
Talespin	n° 24
Teenage Mutant Hero Turtles	n° 2
Tennis Four Players	n° 22
Tetris	n° 2
The Hunt for Red October	n° 20
The Miracle Piano Teaching System	n° 16
The New Zealand Story	n° 20
The Simpsons	n° 15
Time Lord	n° 13
Tiny Toon Adventures	n° 24
Tom & Jerry	n° 25
Top Gun	n° 1
Top Gun The Second Mission	n° 14
Totally Rad	n° 20
To the earth	n° 3
Turbo Racing	n° 12
Turtles II The Arcade Game	n° 18
Wizards & Warriors	n° 3
Wizards and Warriors III	n° 24
World Cup	n° 9
World Wrestling	n° 5
Wrath of the Black Manto	n° 7
WWF Wrestlemania Challenge	n° 15
Zelda	n° 8

GAME BOY

Addams Family	n° 24
Adventure Island	n° 22
Alleyway	n° 2
Balloon Kid	n° 8
Bart Simpson's escape from Camp Deadly	n° 17
Bart's vs the Juggernauts	n° 27
Batman . Return of the Joker	n° 24
Batman	n° 12
Battletoads	n° 24
BC Kid	n° 29
Blades of Steel	n° 20
Boulder Dash	n° 18
Boxxle	n° 14
Bubble Bobble	n° 18
Bubble Ghost	n° 18
Bugs Bunny	n° 11
Burai Fighter De Luxe	n° 3
Burger Time	n° 21
Castlevania Adventure	n° 13
Chase HQ	n° 14
Chessmaster	n° 11
Choplifter II	n° 19
Double Dragon I	n° 3
Double Dragon II	n° 20
Dr Franken	n° 24
Dragon's Lair	n° 19
Dr Mario	n° 9
Duck Tales	n° 13
Dynablaster	n° 13
F1 Race	n° 12
Football International	n° 22
Fortified Zone	n° 17
Gargoyle's Quest	n° 7
Gauntlet II	n° 21
Ghostbusters II	n° 16
Golf	n° 2
Gremlins II	n° 14
Hook	n° 22
Hudson Hawk	n° 26
Hyper Lode Runner	n° 13
Kid Icarus of Myths and Monsters	n° 22
King of the Zoo	n° 8
Kirby's Dream Land	n° 27
Kung Fu Master	n° 13
Looney Tunes	n° 29
Marble Madness	n° 22
Mario & Yoshi	n° 27
McDonaldland	n° 26
Mercenary Force	n° 18
Metroid II Return of Somus	n° 22
Mickey Mouse	n° 24
Motocross Maniacs	n° 12
Navy Seals	n° 16
Nemesis	n° 16
Othello	n° 16
Pac Man	n° 20
Paperboy	n° 14
Parasol Stars	n° 26
Parodius	n° 29
Papeye 2	n° 29
Pop Up	n° 24
Prince of Persia	n° 27
Prince Valiant	n° 26
Probotector	n° 25
Puzzle Boy	n° 3
Q-Bert	n° 20
Qix	n° 3
R-Type I	n° 13
R-Type II	n° 28
Radar Mission	n° 12
Rescue of Princess Boblette	n° 16
Revenge of the Gator	n° 5
Robocop	n° 13
Side Pocket	n° 12
Sneaky Snakes	n° 20
Snoopy's Magic show	n° 19
Solar Stricker	n° 2
Solomon's Club	n° 19
Star Wars	n° 27
Super Mario Land 2	n° 26
Super Mario Land	n° 2
Super RC Pro AM	n° 15
The Amazing Spiderman	n° 7
The Hunt for Red October	n° 22
Tiny Toon Adventures	n° 24
TMHT Fall of the Foot Clan	n° 11
Track Meet	n° 24
Trax	n° 22
Turrican	n° 22
Universal Soldier	n° 29
Wizards and Warriors	n° 5
World Cup	n° 11
WWF Superstars	n° 21

MEGADRIVE

688 Sub Attack	n° 14
Aero Blasters	n° 5
After Burner II	n° 8
Alex Kidd in Enchanted Castle	n° 3
Alien 3	n° 24
Alien Storm	n° 13
Alisia Dragoon	n° 21
Another World	n° 29
Aquatic Games	n° 25
Arch Rivals	n° 24
Arcus Odyssey	n° 15
Ariel the Little Mermaid	n° 26
Arnold Palmer Tournament Golf	n° 5
Arrow Flash	n° 10
Art Alive	n° 20
Atomic Runner	n° 28
Bart vs the Space Mutant	n° 24
Batman Returns	n° 26
Battle Squadron	n° 7
Bio Hazard Battle	n° 26
Bonanzza Bros	n° 17
Buck Rogers	n° 18
Budokan	n° 4
Bulls vs Lakers and the NBA Playoffs	n° 24
Burning Force	n° 16
California Games	n° 19
Castle of Illusion Starring Mickey Mouse	n° 8
Centurion Defender of Rome	n° 12
Chakan	n° 28
Chuck Rock	n° 22
Callum	n° 6
Carporation	n° 25
Crack Down	n° 10
Crue Ball	n° 26
Cyberball	n° 6
Dark Castle	n° 14
David Robinson : Supreme Court	n° 22
Decap Attack	n° 15
Desert Strike Return to the Gulf	n° 20
Dick Tracy	n° 10
Dragon's Fury	n° 24
Dynamite Duke	n° 11
Dynam	n° 6
EA Hockey	n° 13
Ecco the Dolphin	n° 26
European Club Soccer	n° 22
F22 Interceptor	n° 16
Faery Tales	n° 12
Fantasia	n° 12
Fatal Labyrinth	n° 12
Fatal Rewind	n° 14
Ferrari F1 Race	n° 27
Fire Shark	n° 17
Flashback	n° 29
Flickyt	n° 15
F22 Interceptor	n° 16
G-Loc	n° 27
Gaiares	n° 15
Gain Ground	n° 10
Ghosbusters	n° 5
Ghouls'n Ghosts	n° 2
Global Gladiators	n° 29
Golden Axe II	n° 16
Golden Axe	n° 3
Greendog	n° 24
Gynoug	n° 19
Hard Drivin'	n° 18
Hellfire	n° 19
Home Alone	n° 25
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 27
James Douglas Knock out Boxing	n° 11
James Pond II Robocod	n° 16
James Pond	n° 9
Jewel Master	n° 15
Joe Montana Football	n° 11
Joe Montana II	n° 20
Joe Montana	n° 27
John Madden 93	n° 27
John Madden American Football	n° 5
John Madden American Football'92	n° 16
John Madden Football 92	n° 16
Jordan vs Bird Super One on One	n° 22
Kid Chameleon	n° 21
King's Bounty	n° 13
Klax	n° 18
Krusty's Fun House	n° 29
Lemmings	n° 26
LHX Attack Chopper	n° 26
Lotus Turbo Challenge	n° 26
M-1 Abrams Battle Tank	n° 13
Marble Madness	n° 19
Mario Lemieux Hockey	n° 19
Megalomania	n° 28
Menacer	n° 27
Mercs	n° 17
Michael Jackson's Moonwalker	n° 4
Might and Magic	n° 12
Miss Pacman	n° 18
Mystic Defender	n° 2
NHLPA Hockey 93	n° 25
Olympic Gold	n° 22
Out Run	n° 14
Pacmania	n° 18
Paperboy	n° 21
PGA Golf Tour	n° 27
PGA Tour Golf	n° 9
Phantasy Star II	n° 7
Phantasy Star III	n° 14
Phelias	n° 16
Pit Fighter	n° 22
Populous	n° 4
Powermonger	n° 28
Predator 2	n° 26
Quack Shot	n° 15
Raiden Trad	n° 15
Revenge of Shinobi	n° 2
Rings of Power	n° 18
Risky Woods	n° 26
Road Rash II	n° 26
Road Rash	n° 13
Rolling Thunder	n° 28
Rolo	n° 28
Shadow Dancer	n° 10
Shadow of the Beast II	n° 27
Shadow of the Beast	n° 15
Shining in the Darkness	n° 15
Sonic 2	n° 25
Sonic the Hedgehog	n° 11
Speedball 2	n° 24
Spider Man	n° 12
Star Flight	n° 14
Streets of Rage	n° 14
Streets of Rage II	n° 27

Strider	n° 7
Super Fantasy Zone	n° 26
Super Hang On	n° 2
Super Hydlide	n° 19
Super Monaco	n° 5
Super Real Basketball	n° 6
Super Smash TV	n° 26
Sword of Vermilion	n° 7
Talespin	n° 27
Tomit's Adventure	n° 24
Terminotor 2	n° 27
The Immortal	n° 15
The Legend of Galahad	n° 25
The Steel Empire	n° 25
Thunder Force IV	n° 25
Thunderforce II	n° 2
Thunderforce III	n° 13
Toe Jam and Earl	n° 14
Toki	n° 20
Turrican	n° 14
USA Basket Ball World Challenge	n° 24
Vapor Trail	n° 15
Where in the World with Carmen	n° 26
Where in time is Carmen Sandiego	n° 20
Wonder Boy In Monster Land	n° 20
Wonder Boy III in Monster Lair	n° 10
World Class Leader Board	n° 29
World of Illusion	n° 26
Wrestle War	n° 16
WWF	n° 27
Zony Golf	n° 7
Zero Wing	n° 20

MASTER SYSTEM

Ace of Aces	n° 12
Alex Kidd in Shonobi World	n° 3
Alien 3	n° 26
Alien Storm	n° 16
Arcade Smash Hit	n° 22
Assault City	n° 2
Astérix	n° 17
Back to the Future II	n° 15
Bart Simpsons vs the Space Mutant	n° 24
Basket Ball Nightmare	n° 2
Batman Returns	n° 26
Battle Out Run	n° 1
Bonanza Bros	n° 16
Bubble Babble	n° 15
Castle of Illusion	n° 7
Chase HQ	n° 1
Chuck Rock	n° 22
Columns	n° 5
Cyber Shinobi	n° 7
Donan	n° 7
Dick Tracy	n° 9
Donald The Lucky Dime Caper	n° 16
Donald Duck	n° 16
Double Dragon	n° 6
Dragon Crystal	n° 15
Dynamite Dux	n° 2
Eswat	n° 4
Fire Forget II	n° 3
Forgotten Worlds	n° 12
Freedom Fighters	n° 2
Gain Ground	n° 4
Gauntlet	n° 8
Ghost Laser	n° 17
Ghouls'n Ghosts	n° 10
Golden Axe	n° 1
Golden Axe Warrior	n° 12
Golfmania	n° 3
Heavy Weight Champ	n° 10
Heroes of the Lance	n° 17
Heroes of the Lance	n° 17
Impossible Mission	n° 8
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 8
Joe Montana Football	n° 9
Kick Off	n° 16
Klax	n° 21
Laser Ghost	n° 17
Lemmings	n° 26
Lime of Fire	n° 15
Marble Madness	n° 22
Master of Darkness	n° 27
Mercs	n° 15
Michael Jackson's Moonwalker	n° 9
Mickey II	n° 27
Miss Pac-Man	n° 24
Olympic Gold	n° 22
Operation Wolf	n° 1
Out Run Europa	n° 17
Pacmania	n° 11
Paperboy	n° 8
Parlour Games	n° 4
Populous	n° 11
Predatar 2	n° 29
Prince of Persia	n° 25
Psychic World	n° 10
Rampart	n° 27
RC Grand Prix	n° 1
Running Battle	n° 17
Sagaia	n° 19
Scramble Spirits	n° 1
Sega Chess	n° 17
Shadow Dancer The Secret of Shinobi	n° 16
Shadow of the Beast	n° 19
Sanic 2	n° 25
Sanic the Hedgehog	n° 15
Space Gun	n° 24
Speedball 2	n° 28
Speedball	n° 14
Spidermon	n° 12
Strider	n° 14
Submarine Attack	n° 7
Summer Games	n° 12

Super Monaco GP	n° 2
Super Smash TV	n° 26
Super Space Invaders	n° 26
Tazmania	n° 25
Tennis Ace	n° 6
Terminator	n° 22
The Flintstones	n° 18
The New Zealand Story	n° 26
Ultima IV	n° 4
Wimbledon	n° 22
Wimbledon II	n° 25
World Cup Italia 90	n° 5
Xenon 2 Megablaster	n° 16

GAME GEAR

Alien 3	n° 28
Alien Syndrome	n° 27
Ax Battler	n° 20
Ayrton's Senna Super Monaco GP II	n° 25
Bart vs the Space Mutant	n° 28
Batman	n° 27
Batman Returns	n° 25
Castle of Illusion	n° 12
Crystal Warriors	n° 21
Defenders of Oasis	n° 27
Fantasy Zone	n° 20
George Foreman's KO Boxing	n° 26
Halley Wars	n° 17
Indiana Jones	n° 28
Lemmings	n° 27
Ninja Gaiden	n° 17
Olympic Gold	n° 22
Paperboy	n° 25
Pengo	n° 15
Popils	n° 25
Shinobi II	n° 27
Slider	n° 18
Sanic II the Hedgehog	n° 27
Sanic the Hedgehog	n° 17
Space Harrier	n° 17
Spidermon	n° 24
Streets of Rage	n° 29
Super Kick Off	n° 22
Super Off Road	n° 28
Super Smash TV	n° 29
Tazmania	n° 27
Terminator	n° 29
The Chessmaster	n° 20
Woody Pop	n° 15

NEO GEO

Alpha Mission II	n° 14
Art of Fighting	n° 27
Baseball Stars	n° 21
Blue's Journey	n° 14
Burning Fight	n° 16
Burning Fight	n° 16
Crossed Swords	n° 15
Cyber Lip	n° 6
Eight Man	n° 17
Fatal Fury	n° 17
Football Frenzy	n° 19
Ghost Pilots	n° 14
Jooy Jay Kid Puzzled	n° 7
King of the Monsters	n° 14
Last Resort	n° 21
League Bowling	n° 9
Legend of Success Joe	n° 15
Magician Lord	n° 5
Mutation Nation	n° 20
Ninja Commando	n° 22
Roba Army	n° 17
Sengoku	n° 15
Soccer Brawl	n° 19
Super Base Ball 2020	n° 15
Thrash Rally	n° 17
Trash Rally	n° 17
View Point	n° 29
World Heroes	n° 25

NEC

1941 · Counter Attack (Super Grafx)	n° 13
1943 (Core G)	n° 11
Addams Family (CD-Rom)	n° 28
Adventure Island (Core G)	n° 10
After Burner II (Core G)	n° 4
Aldynes (Super Grafx)	n° 8
Alice in Wonderland (Core G)	n° 5
Ballistix (Core G)	n° 17
Batman (Core G)	n° 4
Bomber Man (Core G)	n° 5
Bonanza Bros (CD-Rom)	n° 24
Burning Angel (Core G)	n° 6
Champion Wrestler (Core G)	n° 7
Columns (Core G)	n° 12
Cyber Combat Police (Core G)	n° 6
Darius Plus (Core G)	n° 5
Dark Legend (Core G)	n° 7
Dead Moon (Core G)	n° 8
Devil Crash (Core G)	n° 2
Die Hard (Core G)	n° 4
Doraman II (Core G)	n° 16
Down Load (Core G)	n° 1
Dragon Egg (Core G)	n° 16
Dragon Saber (Core G)	n° 17
Eternal City (Core G)	n° 10
F1 Circus (Core G)	n° 4
Final Blaster (Core G)	n° 4
Final Match Tennis (Core G)	n° 9
Final Soldier (Core G)	n° 12
Forgotten World (CD-Rom)	n° 21
Formation Soccer (Core G)	n° 3
Ghouls'n Ghosts (Super Grafx)	n° 2

God Empire (CD-Rom)	n° 28
Gomolo Speed (Core G)	n° 4
Gradius (Core G)	n° 17
Hotris (Core G)	n° 11
Hell Explorer (Core G)	n° 2
Hit the Ice (Core G)	n° 14
Human Sports Festival (Core G CD-Rom)	n° 19
Image Fight (CD-Rom)	n° 28
Jackie Chan (Core G)	n° 7
JB Harold Murder Club (CD-Rom)	n° 7
Klax (Core G)	n° 2
Legend Bout 3	n° 27
Legend of Hero Tonma (Core G)	n° 9
Lemmings	n° 27
Lode Runner (Core G)	n° 3
Loom	n° 27
Marchen Maze (Core G)	n° 6
Motoroader II (Core G)	n° 9
Naxar (CD-Rom)	n° 28
Naxat Open (Core G)	n° 3
Operation Wolf (Core G)	n° 3
Out Run (Core G)	n° 6
Override (Core G)	n° 7
Porosol Stars (Core G)	n° 8
Porosol Stars 2 (Core G)	n° 19
PC Kid 3	n° 27
PC Kid II (Core G)	n° 12
Pomping World (CD-Rom)	n° 11
Populous (Core G)	n° 9
Power Eleven (Core G)	n° 12
Power Gate (Core G)	n° 15
Power Sports (Core G)	n° 25
Puzzle Boy (Core G)	n° 8
Robio Lepus (Core G)	n° 4
Raiden Trad (Core G)	n° 16
Royxanber II (CD-Rom)	n° 12
Saint Dragon (Core G)	n° 6
Salamander (Core G)	n° 17
Skweek (Core G)	n° 12
San of Oraculo (Core G)	n° 9
Special Criminal Investigation (Core G)	n° 10
Spin Pair (Core G) n° 6	
Spriggan Mark 2 (CD-Rom)	n° 21
Star Parodia (CD-Rom) n° 21	
Super Long Nose Goblin (Core G)	n° 15
Super Raiden (CD-Rom)	n° 20
Super Star Soldier (Core G)	n° 1
Terra Cresta (CD-Rom)	n° 28
Terra Forming (CD-Rom)	n° 21
The Kick boxing (CD-Rom)	n° 24
Time Cruise II (Core G)	n° 16
Toy Shop Boy (Core G)	n° 6
Tricky (Core G)	n° 12
TV Sports Football (Core G)	n° 9
Twin Bee (Core G)	n° 19
Valis III (CD-Rom)	n° 10
Violent Soldier (Core G)	n° 6
World Court Tennis (Core G)	n° 2
World Cup Soccer (CD-Rom)	n° 28
W Ring (Core G)	n° 4
Xevious (Core G)	n° 1
Zipang (Core G)	n° 6

LYNX

Blue Lightning	n° 2
Chip's Challenge	n° 2
Dirty Larry	n° 29
Dracula	n° 29
Gates of Zendocon	n° 2
Gauntlet	n° 2
Ishido	n° 15
Joust	n° 29
Klax	n° 4

Miss Pac Man	n° 5
Paperboy	n° 7
Roadblasters	n° 8
Roba Squash	n° 5
Rygar	n° 7
Scraypyard Dog	n° 15
Shangai	n° 8
Slime World	n° 4
Switchblade II	n° 27
Worldclass Soccer	n° 27
Xenophobe	n° 6
XYBots	n° 18
Zarlor Mercenary	n° 6

PLANS ET ASTUCES

Castlevania II (NES)	n° 6
Alex Kidd in Miracle Castle (Master System)	n° 8
Battle of Olympus part I (Megadrive)	n° 17
Battle of Olympus part II (Megadrive)	n° 18
Faery Tales part I (Megadrive)	n° 26
Faery Tales part I (Megadrive)	n° 26
Faery Tales part II (Megadrive)	n° 27
Faery Tales part II (Megadrive)	n° 27
Galvellius (Master System)	n° 14
Megaman II (NES)	n° 13
Phantasy Star part I (Master System)	n° 19
Phantasy Star part II (Master System)	n° 20
Quackshot (Megadrive)	n° 21
Shadowgate (NES)	n° 22
Shadow of the Beast (Megadrive)	n° 18
Solstice (NES)	n° 25
Sanic the Hedgehog (Megadrive)	n° 13
Spellcaster (Master System)	n° 10
Super Mario Bros 3, part I (NES)	n° 15
Super Mario Bros 3, part II (NES)	n° 16
Super Mario Bros 3, part III (NES)	n° 17
Swords and Serpents part I (NES)	n° 28
Sword of Vermilion part I (Megadrive)	n° 23
Sword of Vermilion part II (Megadrive)	n° 24
Teenage Mutant Hero Turtles (NES)	n° 7
The Goonies II (NES)	n° 9
The Revenge of Shinobi (Megadrive)	n° 10
Ultima IV, part I (Master System)	n° 15
Ultima IV, part II (Master System)	n° 16
Ultima IV, part III (Master System)	n° 17
Ys, The vanished Omens, part I (Master System)	n° 11
Ys, The vanished Omens, part II (Master System)	n° 12
Zelda II, part I (NES)	n° 11
Zelda II, part II (NES)	n° 12

DOSSIER

• Dossier consoles	n° 11
• Dossier portables	n° 22
• Dossier technique comment marche votre console	n° 28
• Dossier Terminator	n° 20
• Dossier top 5 consoles	n° 18
• Las Vegas les jeux du futur	n° 28
• Le dossier Super Mario 3	n° 14
• Le dossier Super Mario 4	n° 19
• Le dossier Super Nintendo L'orme fatale	n° 19
• Les meilleurs jeux de plate-forme sur 8 Bits	n° 24
• Les meilleurs shoot'em up de la megadrive	n° 21
• Dossier arcade	n° 29

Bon de commande à découper et à renvoyer à :
PLAYER ONE - BP11 - 60940 MONCEAUX. (Délai d'expédition : 4 semaines).

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivants. J'ajoute 7 F par numéro, pour les frais d'envoi.

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Prix total
N° 2, 5 et 6	15 F + 7 F		F
N° 7 à 10	17 F + 7 F		F
N° 11 à 22	25 F + 7 F		F
N° 24 à 28	28 F + 7 F		F
TOTAL			

ATTENTION : LES NUMÉROS 1, 3, 4, 12 ET 23 SONT ÉPUISÉS.

Je joins un chèque de ..... F, à l'ordre de MSE.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville .....
Date de naissance ..... Signature *(1)* :
Console(s) .....

(1) Signature des parents pour les mineurs.

TRUCS en VRAC

Salut à tous ! Nous voici repartis pour un tour avec des astuces à gogo. Alors en voiture, jeunesse, en voiture !

Louis PRÉVOST

SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS

Il nous propose quelques codes pour les championnats.

Pour Melbourne :

TN82D4K-RFVNWJV, G3GNZBR-24065C7, PFLVTK8-XD3HRFT, LW16CQG-0L5.

Pour Nambu :

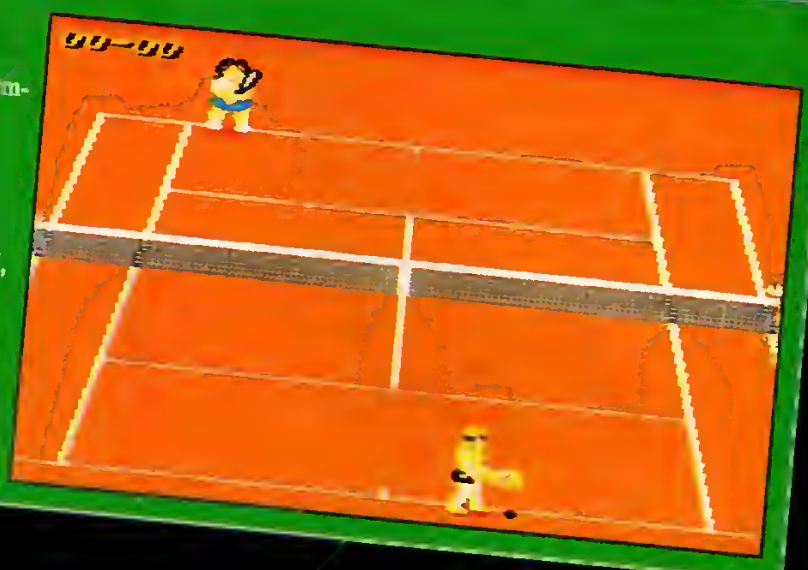
5TRFH54-507BDCW, LKSTL8Y-G3FHRFTN, XKRF2GN-YBQ1406, 5C63DFT-HTM.

Pour Paris :

FSCCLLY-VKB1GCP, YHTLZMR-FZGNZBT, 262S5C6-PDJSTK8, XD36RLW-TQJ.

Pour Londres :

KYSLN6V-TLJXZVX, N5MR1FT-341S6DC, QHMVTK8-WD3HRFT, LW3XC5L-0G5.



Sébastien TONDON

SUPER NINTENDO

ZELDA III

Voici ce que vous devez faire pour obtenir le boomerang et le bouclier de couleur rouge.

Pour commencer, vous devez vous rendre dans un endroit que l'on nomme la cascade des Vents. Une fois que vous vous trouvez sur les lieux, avancez vers le bassin et jetez votre bouclier dans l'eau. Une fée vous le rendra et il sera plus résistant. Faites de même avec votre boomerang, qui aura un rayon d'action plus grand que le précédent. Un petit conseil : si vous possédez une fiole vide, jetez-la dans le bassin et vous obtiendrez une potion rouge gratis.

TRUCS en VRAC

Nicolas CAYRE

GAME BOY
SNEAKY SNAKES
Voici quelques aides bien utiles pour découvrir les warp zones qui sont disséminées dans le jeu.
Niveau 01 et 02 : rien.
Niveau 03 : une des zones se trouve près des stalactites et du volcan. Une fois que vous y êtes parvenu, sautez sur la plate-forme la plus haute et tirez. Vous serez dans la warp zone qui mène au sixième monde.
Niveau 04 : près du premier bassin de lave, il y a une plate-forme en hauteur. Pour y accéder, prenez un peu d'élan et sautez. Laissez-vous d'abord toucher par les piques, et ensuite, tirez pour faire apparaître la warp zone qui conduit au neuvième niveau.

Victor PROIDER

MEGADRIVE
STREETS OF RAGE
Quand vous affrontez un boss et que votre énergie est au plus bas, faites appel à la voiture de police au moment où le coup mortel est porté à votre perso. Votre joueur sera toujours là avec le plein d'énergie, une autre voiture, et aucune vie de perdue. Attention, il faut le faire au bon moment !

Nicolas CUPILLARD

GAME BOY
SKATE OR DIE
Pour pénétrer dans les tuyaux se trouvant au stage 04, vous devez appuyer sur bas et le bouton B.

Éric DONOVAN

NES
AIRWOLF
Dans la mission 5, vous verrez un avion doré. Abattez-le, et vous gagnerez une vie supplémentaire. D'autre part, si vous éliminez les projecteurs des tours de contrôle des aérodromes, vous empêcherez les avions ennemis de décoller. Ce sera toujours ça de moins à affronter par la suite.

TRUCS en VRAC

Guillaume GETE

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO KART

Voici une astuce qui permet d'intervertir la carte et votre fenêtre de jeu.
Normalement, la carte est en bas et l'action en haut. Alors voilà comment procéder pour inverser les écrans. Il faut effectuer la sélection avec la seconde manette. Sans oublier que, pour avoir le rétroviseur en permanence, il faut presser le bouton select. Ainsi, vous verrez tout ce qui se passe derrière vous.

Pascal AUBRIT

SUPER NINTENDO
ZELDA III

Voici une aide précieuse pour trouver la grande clé du palais numéro 6.
Pour commencer, rendez-vous au rez-de-chaussée dans les deux salles contenant des torches entourées par des blocs de pierre. Poussez les blocs pour pouvoir allumer les torches avec la lanterne ou la baguette de feu. Après cela, un passage secret s'ouvrira dans la salle d'à côté. Allez alors dans cette salle, vous y découvrirez un trou entouré de piques. Laissez-vous tomber dans ce trou et vous vous retrouverez devant le coffre qui contient la clé.

Sébastien ROSETE

SUPER NINTENDO
MARIO PAINT

Lorsque Mario arrive à l'écran, cliquez avec la souris sur la lettre N. Tous les noms des programmeurs défileront devant vous. Si vous souhaitez poursuivre sur la lancée, cliquez ensuite sur R. Notre petit plombier se mettra alors à marcher, et si vous recliquez à nouveau sur la même lettre, il vous parlera. Attention, en cliquant sur la lettre O, le titre se brisera. À un moment, une étoile filante traverse l'écran, cliquez très vite dessus et vous aurez droit à une surprise.

Benoît BLANC

SUPER NINTENDO
SUPER ADVENTURE ISLAND

Dans le dernier niveau, lorsque vous triomphez du petit sorcier, l'action n'est pas finie. Il subit une autre transformation. Pour le battre sous sa seconde forme, voici ce qu'il faut faire car vous ne pouvez pas le détruire avec une arme. Laissez-le détruire le sol lorsqu'il s'abat sur vous (sans oublier de l'esquiver) et il tombera de lui-même dans le vide.

TRUCS en VRAC

Gabriel BERGONZO

SUPER NINTENDO
BART'S NIGHTMARE
Lorsque vous arrivez dans le monde du Venieus, ne vous précipitez pas vers la première feuille venue. Profitez de votre arrivée pour ramasser le plus de Z possible.
Conseil pour le niveau de Bartman : avec le pseudo-boss, celui qui possède un ballon dirigeable, restez en haut de l'écran et tirez-lui dessus sans vous arrêter (et comme dirait Bart : « No problemo, mec ! »). Pour exterminer le vrai boss, le pilote du biplan, et gagner votre feuille, il faut monter vers le haut de l'écran. Dès que vous l'entendez, redescendez et tirez avec votre lance-pierres.
Pour Bartzilla : sachez que le bouton Y lance un laser antichar, que le bouton X est un laser qui détruit les chasseurs, et qu'enfin le bouton A sert à détruire le train qui passe de temps à autre. Si les hélicos vous cherchent des poux dans la tête, pressez droite et il seront exterminés. Au stade de l'immeuble que Bart doit gravir, commencez à l'avant-dernière fenêtre à droite et montez le plus haut possible sans changer de côté. Pour combattre Homer Simpson, au sommet du gratte-ciel, envoyez-lui une décharge d'énergie avec le bouton A lorsqu'il s'apprête à vous toucher.

Guillaume GETE

SUPER NINTENDO
ACTRAISER
Lorsque vous arrivez dans la ville de Kasandora, attendez que les villageois vous parlent d'une mystérieuse pyramide. Ensuite, lorsque celle-ci apparaît, envoyez la foudre dessus avant de partir au combat. Vous obtiendrez une vie gratuite. Faites de même pour les endroits comme Northwall et Bloodpool. Pour gagner une vie gratuite à Fillmore et à Marahna, ainsi que pour avoir un drapeau de magie supplémentaire pour terminer, utilisez l'orage.
Maintenant, voici quelques aides qui serviront à terrasser vos adversaires (les boss de chaque région) et à poursuivre votre aventure.
Le boss de Fillmore : placez-vous sur sa droite et donnez-lui des coups sans vous arrêter. Faites très attention à sa hache et, lorsqu'il saute, allez un peu à droite avant de recommencer.
Le boss de Bloodpool : restez tout d'abord bien à gauche de l'écran et, quand le magicien apparaît sur la première colonne de droite, avancez puis frappez-le. Lorsqu'il disparaît, dirigez-vous à gauche et continuez avec la méthode. Après sa transformation en loup-garou, attaquez-le en corps à corps, sauf si votre barre d'énergie est au plus bas. Vous devrez le poursuivre sans vous faire toucher par les projectiles des statues et lui donner plusieurs coups d'épée.

TRUCS en VRAC

Gérard MOISIN

NES
BATTLE OF OLYMPUS

Attica : sur le chemin du temple, il y a deux fontaines. Mettez-vous à genoux devant la seconde, dans le sens gauche-droite, et votre force physique reviendra alors à son maximum. Attention : lorsque vous montez sur Pégase en utilisant la harpe, au monument du Soleil, celui-ci vous amène directement à cette fontaine. Il faut tuer la Lamie et retourner voir la mère dont le petit a été enlevé. Vous aurez le bâton de Fenouil.

Peloponnese : le dieu de ce monde vous donne la harpe, elle peut servir à appeler Pégase devant les monolithes du Soleil. En tuant l'hydre, vous obtiendrez l'épée. Elle sert aussi à tuer le cyclope en lui tirant dans l'œil pour faire apparaître l'entrée de Laconia.

Phtia : l'épée divine est donnée par le dieu en échange de 70 olives. En tuant le dragon à Phtia, on gagne la pomme d'or.

Phrygia : le dieu vous donne la pierre de Lune.

Laconia : tuez la sirène, entrez par la nouvelle porte et tuez les Grées pour avoir l'œil de Grées.

Crète : vous aurez le bracelet, contre 80 olives, dans la salle des dieux.

Troie : après avoir tué la sirène à l'aide de la harpe, revenez en Laconie et accroupissez-vous sur les blocs de pierre, sous la dernière ruine. Vous obtiendrez le vase. Vous réveillez Gaia avec l'ocarina et il libère le passage pour Phtia.

François BALURE

NES
COBRA TRIANGLE

Premier dragon : visez la tête avec le triple tir et les missiles à tête chercheuse.

Le crabe : placez-vous dans le coin supérieur droit et visez sa bouche.

Le calamar : on le détruit en lui tirant à la face.

Le second dragon : si vous n'avez pas une force en réserve, vous êtes mal, mais alors très mal ! Sinon, activez-la quand vous apercevez le dragon et visez le cou en mettant toute la gomme.

Le requin : il faut lui tirer dans la bouche à chacune de ses apparitions.

Yann OPINEL

SUPER NINTENDO
ANOTHER WORLD

Lorsque vous serez arrivé devant un rocher en forme de triangle, tirez sur la base jusqu'à la pointe. Allez sous la cascade, tirez dans le mur puis repartez vers la gauche le plus vite possible. Après deux écrans, vous arriverez au-dessus du rocher. Montez sur la plate-forme, et toute l'eau qui est déversée vous propulsera vers le haut.

TRUCS en VRAC

Séverine MONTOYA

SUPER NINTENDO
JOE AND MAC
Si, dans un des levels où vous passerez, un œuf de couleur fluo apparaît, tuez tous les adversaires qui viendront alors à votre rencontre et cassez ensuite cette œuf. Vous aurez alors le droit d'accéder à un bonus stage.

Harold CHAPUIS

MEGADRIVE
SPLATTER HOUSE II
Niveau 02 : EDK NAIZOL LDL.
Niveau 03 : IDO GEM IAL LDL.
Niveau 04 : ADE XOE ZOL OME.
Niveau 05 : EFG VEI RAG ORD.
Niveau 06 : ADE NAI WRA LKA.
Niveau 07 : EFG XOE IAL LDL.
Niveau 08 : EDK VEI IAL LDL.

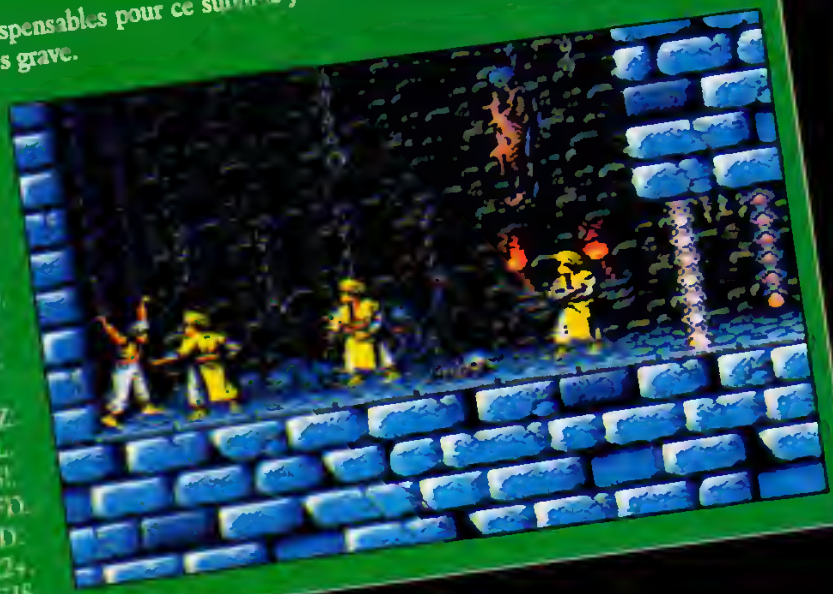
Olivier BAUDON

MEGADRIVE
STREETS OF RAGE II
Voici un cheat mode pour obtenir le select round.
Pour commencer, allez sur le menu des options. Ensuite, avec la seconde manette faire A, B, et start. Et cela simultanément. Vous pourrez commencer au stage 01 ou 08.

Vivien COMTE-SPONVILLE

SUPER NINTENDO
PRINCE OF PERSIA
Voici quelques codes indispensables pour ce sublime jeu. Il manque les codes du niveau 14 et 16. Mais bon, ce n'est pas très grave.

Level 02 : 9RNQ32X.
Level 03 : THTR3XX.
Level 04 : 9HRLR7X.
Level 05 : B12BBTG.
Level 06 : CJVO+YB.
Level 07 : 8891135R.
Level 08 : MX2GW39.
Level 09 : 37YVRKR.
Level 10 : M3Y8R3R.
Level 11 : 367!32'
Level 12 : 9H1HD4Z.
Level 13 : GLSV2LL.
Level 15 : YMV2DS!.
Level 17 : QIW5SFD.
Level 18 : 4+R7VID.
Level 19 : GFQ822+.
Level 20 : HM7RCJS.



TRUCS en VRAC

Alexandre MONTFERRA

MEGADRIVE

PHANTASY STAR III

Voici un conseil pour trouver les cinq armes légendaires. Laya's bow, vous l'avez déjà sur vous. Lune's slasher, vous l'avez aussi. Orakio black sword, vous la trouverez dans le premier monde, mais il faut utiliser les aqua parts. Ensuite, rendez-vous au temple sous-marin.

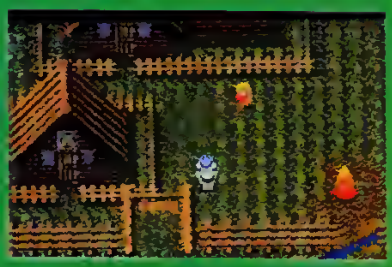
Voici comment doit se dérouler la seconde génération de Ayn. Retournez sur Aridia, ensuite à Hazatack, puis dans la caverne où vous aviez trouvé Wren. Là, ce sont vos parents qui seront présents ainsi que Lyk. Prenez la Dragntear, puis sortez de la grotte. Allez vers l'est de la planète et entrez dans la caverne d'Aridia Draconia. Une fois sur Draconia, visitez les deux villes et dirigez-vous vers Lensol. Traversez le château et allez dans le donjon pour délivrer Théa, la fille de Lyle. Par la suite, retournez sur Aridia et dirigez-vous vers la grotte qui se trouve au nord de Hazatack. Une fois que vous l'aurez passée, vos persos atterriront sur Landen. Partez dans le village natal de votre père qui se nomme Rhys. Lorsque vous serez dans la boutique technique, vous allez découvrir un passage qui mène au donjon. Une fois à l'intérieur, vous devrez trouver et tuer Sari, la fille de Léna. Retournez une fois de plus sur Aridia, dans la cave de Wren. Ensuite, repartez sur Draconia pour vous rendre sur Endora. Recherchez la presqu'île à l'est d'Endora, où vous trouverez un dragon. Peu après, il vous mènera à Techna. Entrez dans le château puis dans le donjon, où vous trouverez une navette spatiale qui vous conduira sur le satellite Azura. Entrez dans le château puis allez dans le donjon, où Siren vous attend. Siren est un adversaire très coriace, alors prudence. Pour le terrasser et passer à la troisième génération, utiliser la technique de combat Gires.

La troisième génération de Crys (pas le testeur !). Ici, Ayn, le héros, est marié à Sari et devient papa. Pour commencer, sortez de la ville et dirigez-vous vers le sud puis vers l'ouest. Vous y découvrirez un pont qui donne accès à une autre partie de la planète où se trouve un château. Dans ce château en ruines, vous ne trouverez rien qui soit intéressant mais, au sud de la rive gauche de Landen, il y a une caverne qui mène à Elisium. Attention, la grotte est assez loin et les adversaires sont très coriaces. Ensuite, partez vers Dirisia, à l'ouest de votre position actuelle. Une fois là-bas, visitez le château puis le donjon. En sortant de Dirisia, vous découvrirez une grotte qui se nomme la caverne Perdue et vous pourrez avoir le sub parts que vous donnerez à Wren. Sortez de la caverne puis repassez par Dirisia et prenez la grotte de l'est, pas celle d'où vous venez mais l'autre, car sinon vous allez tourner en rond. Passez le labyrinthe et atterrissez sur Aridia. Partez sur Hazatack et, au lieu d'aller dans la ville, partez du côté du petit ruisseau sur la droite. Aussitôt Wren se transformera grâce au sub parts. Trouvez Laya dans l'unique temple qui est sur la planète. Retournez sur Hazatack pour effectuer divers achats et, ensuite, dirigez-vous vers le sud-ouest d'Aridia. Prenez la direction de Frigidia, vers l'est puis vers le sud, traversez le pont et longez la côte pour y trouver un passage qui va vers le nord. Dans cette direction, vous pourrez atteindre la ville de Mystoke où vous devrez trouver le pendentif de Laya. Attention, car le château et le donjon de ce niveau sont très longs et, une fois en possession du pendentif, vous pourrez voyager de temple en temple sur différente planète. Au nord de Frigidia, il y a un temple qui vous conduit à Elysium. Ensuite, traversez le pont au nord pour aller retrouver Aerone. Trouvez le passage dans cette ville et traversez le mini-donjon pour récupérer un vaisseau. Une fois avec, il faudra aller sur Dahlia, le deuxième satellite. Discutez avec Lune et prenez Kara dans votre partie. Recherchez le sky part pour Wren dans le donjon. Et pour continuer, repartez sur Frigidia. Cherchez son aéroport puis transformez Wren en jet, pour aller sur Skyhaven. Une fois arrivé à destination vous découvrirez un château flottant sur la mer. Parlez avec les membres du conseil de Skyhaven car il vous donneront de précieux indices. Ressortez du château et longez la rive de la mer en direction de l'ouest. Trouvez le village de New Mota car des sages vous raconteront votre aventure. Chez eux, prenez les armes les plus destructrices et faites attention : votre portefeuille devra être bien garni. Cela fait, repartez sur Aquatica et visitez l'île des Sages où vous découvrirez le Siren's shot que vous donnerez à Wren. Il faut ensuite impérativement parler à tous les sages de ce niveau. Allez sur Landen, visitez le palace Sun Ken, où vous aurez l'épée d'Orakio. Ensuite, allez sur Aridia pour trouver, au nord d'Hazatack, le cyborg Mum qui vous donnera les Muers claw. Retournez aussi voir les sages qui vous révéleront une formule magique.

TRUCS en VRAC

Aurélien BEAROIS

MEGADRIVE
SWORD OF VERMILION
Lorsque vous sortez du village d'Helwig, dirigez-vous vers l'est, vous trouverez une grotte. À l'intérieur se trouve l'Old Nick Armor, la plus puissante armure du jeu. Attention, si vous la mettez, vous serez possédé et vous ne pourrez plus utiliser la magie. Alors faites attention.



Franck LAVIGNE

MEGADRIVE
DAVID ROBINSON SC
Voici encore des codes pour la finale.
Avec Los Angeles : QARSTUYYB.
Avec New York : RIUDSRYIU.
Avec Chicago : XQTU1ZY1Q.
Avec Détroit : LYUDSRYIU.

Franck LAVIGNE

MEGADRIVE
EUROPEAN CLUB SOCCER
Voici quelques codes pour jouer en finale avec l'équipe de votre choix.
Marseille contre le Milan AC : 4WMUABOIGA.
Metz contre le Milan AC : 8WTEABLIGG.
Nantes contre Naples : BMDEABSIKLQ.
Manchester United contre PSV Eindhoven : CTXUABOIOIA.
Juventus contre Manchester United : ML3UACAI2DQ.
Barcelone contre PSV Eindhoven : TAAUAEAIHA.
Marseille contre Hambourg : XETUABOIKR.
Ajax contre Arsenal : XTZUACHIKA.
Fiorentina contre Arsenal : 6YCEAC3IKTA.
Saint-Etienne contre Manchester United : ZJ9EABPILDA.

TRUCS en VRAC

Benoît LEBRUN

MASTER SYSTEM
GHOST HOUSE
Pour immobiliser tous les ennemis et tous les vampires, il faut sauter sur les lampes du plafond. Mettez-vous sur une cheminée et sur un meuble, après un moment des flèches arrivent. Sautez alors dessus jusqu'à la quinzième. À cet instant, tout l'écran se mettra à clignoter et vous serez invincible, sauf avec les vampires. Quand on est devant une porte noire, il faut appuyer sur la flèche du haut pour être téléporté à un autre endroit. Tuez les chauves-souris en leur sautant dessus, elles vous rapporteront 600 points chacune, alors qu'elle ne valent que 250 points lorsqu'elles sont tuées d'un coup de poing. Sautez aussi devant les chandeliers, et des épées traverseront l'écran. Pour vous en sauver, sautez dessus. Faites attention aux briques très longues du sol ce sont des illusions d'optique et vous passerez à travers.

Sylvain ERIAU

MEGADRIVE
JAMES DOUGLAS KNOCK OUT BOXING
Vies infinies : mettez la manette vers le haut et appuyez sur start lorsque l'écran affiche game over.
Pour le sound test : branchez le second paddle et pressez le bouton start de celui-ci.
Mode continue : dans le jeu à un joueur, pressez A, B, C et start en même temps que game over apparaît. Attention, il ne s'utilise qu'une fois. Dirigez le paddle vers le haut puis appuyez sur start pendant que l'écran affiche game over.

Emmanuel MARET

MEGADRIVE
STREETS OF RAGE
Voici un cheat mode pour des crédits à l'infini. Quand la phrase « game over » s'affiche à l'écran, faites alors : gauche, gauche, B, B, B, C, C, C et, pour terminer, start.

Alexandre RIGUO

MASTER SYSTEM
PHANTASY STAR
Ordre dans lequel vous devez prendre vos amis : Myau, Odin, Noah. Il existe un moyen d'échapper à tous les ennemis de ce jeu. Pour cela, utilisez une baguette magique que vous trouvez dans un magasin, à Skeur, sur Thezoris. Équipez Noah d'une de ces baguettes en tant qu'arme et achetez-en une de plus. Lors des batailles, sélectionnez la baguette dans le menu items. Ce truc fonctionne partout dans le jeu, sauf quand les directions sont bloquées ou lorsque vous affrontez d'importantes créatures comme les monstres Medusa ou Lassic. Pour avoir Myau, allez à Scion dans le second hand shop, avec un minimum de 200 mesetas. Là, on vous proposera Secret. Essayez de l'acheter, mais on ne vous le cèdera pas. Pour l'obtenir, il faut essayer de l'acheter trois fois de suite. Au troisième essai, il vous donnera le Road pass. Allez alors à l'aéroport, achetez-y un passeport pour 100 mesetas, puis envolez-vous pour Pasco sur Motavia. Là, un marchand vous échangera Myau contre le pot que vous a remis la personne de la maison, à Caminet, sur Palonia.

TRUCS en VRAC

Gérard MOUILLIT

NEO GEO
SOCCER BRAWL
Lorsque vous jouez contre l'ordinateur en MVS, faites le plus de passes possible. Si vous avez la Corée ou le Japon, approchez-vous près de la surface de réparation de l'adversaire et donnez la balle à votre capitaine. Si votre doigt est enfoncé sur le bouton A, lâchez-le et le tir de votre capitaine ira se loger dans les buts du goal adverse.

NEO GEO
ALPHA MISSION II
Voici quelques méthodee pour battre les boss de ce sublime shoot them up.
Pour le premier, vous devrez avoir dans votre équipement l'arme laser. Laissez votre doigt appuyé sur le bouton A, plusieurs vaisseaux seront à vos côtés pour le détruire.
Pour le second, vous devez posséder l'arme qui porte le nom Black Hole. Balancez-lui le tout et vous pourrez passer au niveau suivant. Pour détruire le troisième, vous devrez avoir soit le Black Hole soit le Nuclear.

NEO GEO
ART OF FIGHTING
Lorsque vous êtes face à King, la demoiselle en costard, donnez-lui le coup de grâce avec un super coup. Mais seulement au moment où vous serez au second round. Le super coup lui déchirera sa chemise et vous aurez une petite surprise.

NEC CORE GRAFX
ADVENTURE ISLAND
Labyrinthe : Quand vous êtes en homme-souris, montez et placez-vous au dernier carreau. Sautez, et vous allez atterrir dans une salle où il y a un coffre rempli à craquer de bourses et de cœurs. Tour du village : faites pause, prenez l'épée Muramasa, l'armure Hadès et le bouclier Aqua (cela vous donnera des vies infinies). Allez vers la droite et mettez-vous sous la flèche rouge. Appuyez sur haut : vous voilà arrivé au dernier dragon. Tour du village : prenez la porte avec la serrure verte, allez à gauche, frappez et entrez, vous serez au monstre de la pyramide. Au château du Dragon Meka : si vous êtes en homme-faucon, en ressortant, lorsque vous serez dans le puits, appuyez sur haut, et vous entrerez alors dans un magasin où le bouclier légendaire est en vente. Château du dragon Meka : suivez votre chemin comme si vous alliez tuer Meka. À la place du dragon, vous aurez 39 sacs d'or et un gros cœur.
Monde sous-marin : si vous êtes en homme-faucon, allez au puits d'accès au monde sous-marin. Allez à gauche du puits, tirez sur la pierre, prenez le point d'interrogation et vous atteindrez la chambre de transformation. Après cela, allez à gauche du puits, près du mur, et mettez la manette vers le haut. Vous arriverez directement au sphinx de la pyramide : juste avant de tomber dans la pièce où se trouve la porte du dragon, évitez le tir de la tête de fer et sautez à l'endroit où elle se trouve. Foncez dans le mur et vous trouverez une salle au trésor.
Village : Entrez dans la deuxième porte en bas à gauche, allez tout à gauche, frappez et entrez. Vous serez face au monstre du château chinois. Il y a un marchand de potion au fond de la jungle en bas. Village : à l'extrême gauche se trouve un labyrinthe à la Pac Man. Grimpez dessus, allez au bout à gauche et sautez : voilà une autre salle.

TRUCS en VRAC

Gérard DOMINIQUE

GAME GEAR
DONALD DUCK
Voici quelques astuces pour gagner des vies. Lorsque vous arrivez au level de l'Égypte, rentrez dans la pyramide. Une fois à l'intérieur, prenez la première porte et passer la seconde. Vous trouverez une vie et une étoile. Vous pouvez réaliser cette opération autant de fois que vous le voulez.

Olivier BARRIN

LYNX
BLUE LIGHTING
Niveau 2 : PLAN
Niveau 3 : ALFA
Niveau 4 : BELL
Niveau 5 : NINE
Niveau 6 : LOCK
Niveau 7 : HAND
Niveau 8 : FLEA
Niveau 9 : LIFE

Laurent TOSTAIN

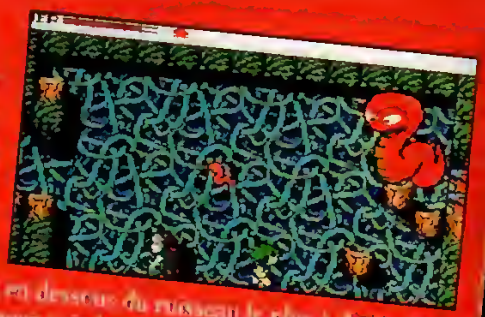
MEGADRIVE
TAZMANIA
Voici une astuce qui vous donnera la possibilité de choisir votre niveau de départ. Pour commencer, vous devez brancher les deux manettes. Puis, lorsque le titre s'affiche sur votre écran, faites avec les deux manettes A, B, C et start sans relâcher. Finalement, vous entendrez un son qui vous signalera que le dé-marche à fonctionné. Relâchez la première manette, puis, quand Taz est à l'écran, faites de même avec la seconde manette. Si vous avez encore des problèmes pour passer certains niveaux, faites alors simplement A, B, C et start avec la première manette.

Le super Player

MEGADRIVE
KID CHAMELEON
Pour vous téléporter chez le dernier méchant pas beau du jeu, voici ce qu'il faut faire. Au départ, vous devez être à Blue Lake Wood II. Vers la fin du niveau, il y a une rangée d'options. Allez sur celle qui se trouve au-dessus du drapeau. Pour continuer, appuyez sur A, B et C en même temps sans relâcher (il se peut que la manœuvre ne marche pas la première fois, alors refaites-la si cela ne fonctionne pas).

Olivier LORION

MASTER SYSTEM
GOLVELIUS
Voici quelques indices pour trouver les bons démons de ce jeu d'aventure. Le premier démon est sous un arbre entre deux colonnes de pierre. Pour y accéder, il faut tuer des abeilles ou des serpents. Le deuxième démon est sous une pierre bleue, dans un tableau où plusieurs pierres bleues sont disposées géométriquement. Frapper sur une pierre du bas avec l'épée. Il faut traverser un ruisseau pour trouver le troisième démon. L'entrée de la caverne se trouve sur la rive gauche du ruisseau tout en haut. Le quatrième démon est sur une petite île, dans le marais, sous une pierre verte. Le cinquième démon est sur une île. Il faut briser une des pierres indestructibles et la caverne apparaît. Le sixième démon est en dessous du ruisseau le plus à droite. Vous verrez une montagne vous barrant la route, mais la rivière continue. Tuer des adversaires pour voir la caverne. Le septième démon est dans la forêt d'Heidi, à l'endroit où il y a des Kotenda noirs. Il faut en tuer au moins deux pour que la porte de la caverne s'ouvre. Le chef de fin se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres : il faut taper celle de droite et un trou apparaîtra. On arrive avec 18 potions au maximum devant le chef. Mais si vous allez date la tuer en dessous, là où il y a des requins, vous pouvez acheter une dix-neuvième potion. Elle ne s'insérera pas, mais vous serez invulnérable.

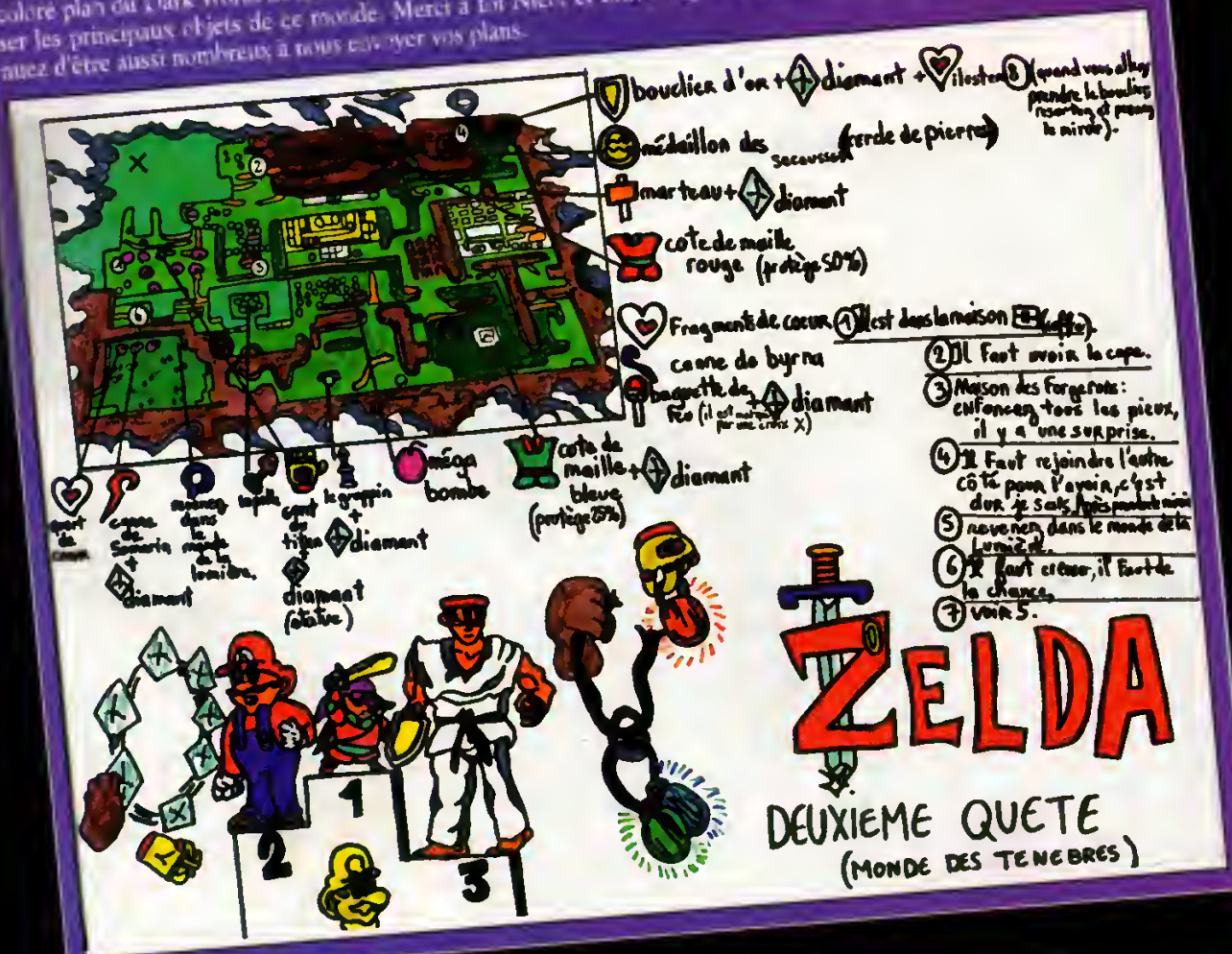


TRUCS en VRAC

Eh bien ! À tous les potes et aux copines, c'est fini pour aujourd'hui ! Vous êtes très nombreux à m'envoyer des codes aussi classes les uns que les autres. Pour ceux et ceusses qui ne sont pas publiés, ne vous inquiétez pas car votre tour viendra ! (Tiens, je commence à faire des rimes ?) Je vais donc laisser la Crevette interplanétaire vous présenter le meilleur plan du mois. Eh ! mais y a plein di brouzouf ! Ah ! donne-moi plein di brouzouf, pas di problème, mon frère ! Et comme d'habitude, merci au club Nintendo pour sa collaboration et ses vérifications des trucs !

PLAN DES LECTEURS

Comme tous les mois, j'ai l'honneur de remettre un abonnement gratuit d'un an à *Player One* à l'un d'entre vous. Pour l'occasion, c'est Nicolas Livets, de Saint-Pierre-les-Corps, qui remporte l'abonnement grâce à son super et coloré plan du Dark World de Zelda III (l'un des jeux fétiches de la rédaction). Grâce à ce plan, vous pourrez localiser les principaux objets de ce monde. Merci à toi Nico, et bravo ! Quant aux autres, ne désespérez pas, et continuez d'être aussi nombreux à nous envoyer vos plans.



Pour nous écrire :
PLAYER ONE
Eddy 50 Hz, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex

ou
PLAYER ONE
Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex.

GÉNIES en ACTION

Salut les boys, salut les girls ! Nous voici de retour avec plein de codes sur votre Game Genie et Pro Action Replay.

PRO ACTION REPLAY

Damel SPITALLETTO

SUPER NINTENDO
STREET FIGHTER II
Tous les adversaires que vous aller affronter vous tournent le dos : 7E0E1450. Pour un autofire, avec le joueur 1 : 7E0CD180. Avec le joueur 2 : 7E0ED380.

GAME GENIE

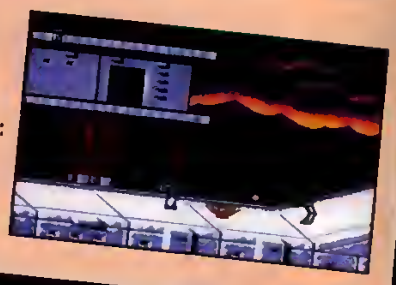
Joëlle JOBERT

NES
ADDAMS FAMILY
Pour rendre Gomez insensible aux ennemis : LUGKIS.

GAME GENIE

Oliver MALBET

NES
PROBOTECTOR II
Pour obtenir de belles couleurs :
ZPEEAAAA
EEGAAG
Pour devenir invincible :
LLLXZO



GAME GENIE

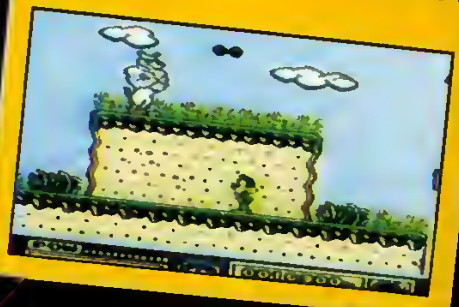
Romain LAUCRAY

NES
ADVENTURE ISLAND II
Voici un code qui vous permettra d'obtenir d'autres décors :
AEGIKL+NOPSTU

GAME GENIE

Julien MOULIN

NES
TINY TOON ADVENTURE
Pour obtenir un mode de jeu assez strange : POTAGE.
Pour que le petit Taz puisse faire un tourbillon plus puissant : APPOSS.
Et pour effectuer un saut anti-gravité : GOYPAS.



GÉNIES en ACTION

Nom d'un Brouzouf ! C'est fini pour aujourd'hui, mais on se retrouvera dans le prochain numéro. Bon, je retourne combattre Ken qui commence à s'impatienter. Hado ken ! Sho ryu ken ! Les codes seront vérifiés par notre équipe de choc et le meilleur gagnera un cadeau. Alors, n'oubliez pas de préciser vos nom, prénom, adresse et numéro de téléphone à :

PLAYER ONE - 50 Hz, GÉNIES EN ACTION
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex.

PRO ACTION REPLAY

Stéphane LAFORÊT

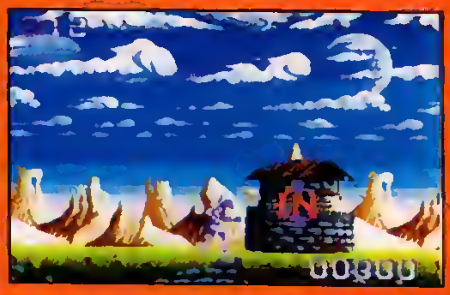
SUPER NINTENDO
F- ZERO
Le code qu'il nous propose permet de jouer avec les bruitages : 7E004600. Pour la musique sans les bruitages : 7E004580.

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO WORLD
Si vous souhaitez jouer avec le Yoshi jaune : 7E0DC101. Pour terminer un niveau grâce au bouton select : 7E0DC207. Et ensuite dans l'eau maintenant : 7E008501. Si vous entrez tous les codes en même temps, Mario et Yoshi nageront dans les décors. Les passages de niveaux seront beaucoup plus faciles et vous pourrez accéder plus aisément aux warp zones.

PRO ACTION REPLAY

Richard VIALFONT

MEGADRIVE
SHADOW OF THE BEAST
Ce code vous permet d'accéder au dernier monde du jeu : FF1A1 7000C.



GAME GENIE

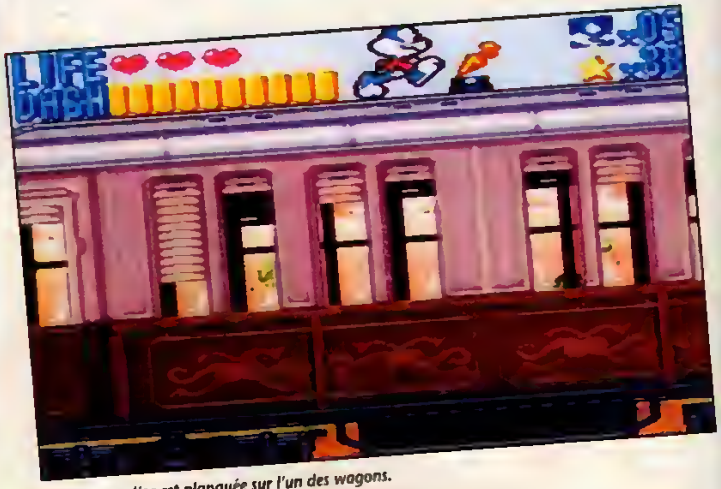
Nicolas CORFA

MEGADRIVE
KING'S BOUNTY
Voici quelques codes pour ce jeu.
Pour commencer, vous devez entrer le code master pour que ceux que nous vous donnons ci-dessous puissent agir : R17A-R6V0.
Si vous voulez commencer votre quête avec un capital de 100 jours : NWW+ EAFW. Avec un capital de 2 000 jours : 4CWT ERFW.
Pour avoir 100 soldats dans chaque armée en guerre : 1XY+ BGR2+ AHY+ AAG4.
Pour ne jamais perdre le contrôle d'une des armées que vous possédez : 2XAT DC+G.

Le, ou plutôt, les deux génies du mois sont Alphonse VIVANLOC et son copain.

GÉNIES EN ACTION

lement voilà, tout ce petit monde a commencé à vieillir sérieusement, et la tribu Disney continue d'imposer son hégémonisme aux quatre coins du monde (ils ont même envahi Marne-la-Vallée, c'est vous dire !). C'est pourquoi la Warner a réagi en s'offrant les services du meilleur metteur en scène de la planète... **Steven Spielberg** ! Et l'homme connaît bien le dessin animé, puisque je vous rappelle qu'il est quand même l'auteur de *Fievel et le Nouveau Monde*. Jamais à court d'idée, notre maître à tous va en pondre une particulièrement brillante pour la Warner Bros. Il met en scène, non plus les Looney Toons, mais leurs enfants : les Tiny Toons !



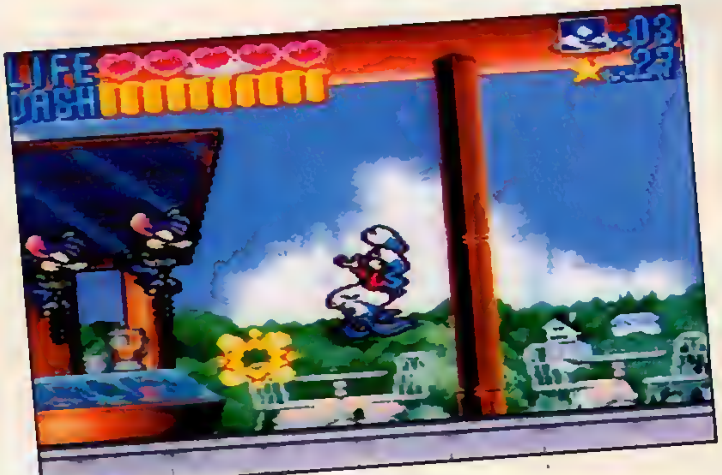
Une carotte d'or est planquée sur l'un des wagons.

Les Tiny Toons cassent la baraque !

Les Tiny Toons terminent leur tour d'honneur sur console. Le moins que l'on puisse dire, c'est que l'on vous a gardé le meilleur pour la fin, puisque voici la version Super Nintendo qui, comme vous allez le voir, se paie le luxe d'être l'un des meilleurs jeux de plate-forme de la planète... « Toons dernière : action ! »

ILS SONT PETITS ET MIGNONS...

Dressons une dernière fois le décor. Face à Walt Disney, la Warner Bros oppose depuis plus de cinquante ans ses personnages de dessin animé... Ceux que tout américain connaît sous le nom de « Looney Toons ». Parmi eux, le plus connu est sans conteste **Bugs Bunny**. À ses côtés, on trouve des classiques comme **Titi et Gros Minet** (à ne pas confondre avec le Petit Minet, cet abruti qui beugle des chansons assourdissantes, genre golios, chez les Musclés), **Duffy Duck** et **Will le Coyote**. Seu-

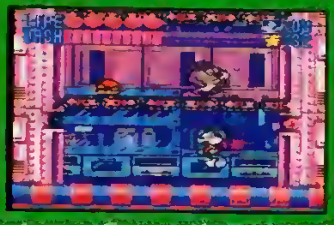
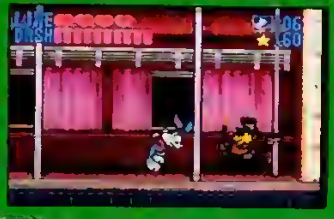


Pour killer ses ennemis, Buster réalise un saut périlleux !

... ET UN PEU BARJOTS AUSSI !

Cette bande de joyeux drilles en culotte courte, **espiègles et adorables**, démontre que le dessin animé américain peut encore produire des petites merveilles. C'est **Buster et Babs**, les deux rejetons de Bugs Bunny, qui mènent en permanence cette valse incessante de gags

DES BOSS CARTOONS

A la fin de chaque level, un boss de fin vous bloque le passage. Chacun possède une technique différente.

Il s'agit de ne pas rater la marche !

Dans la bibliothèque, Buster déplace d'énormes chariots

et de morale infantile. **Dizzy** (Taz junior), **Plucky** (Duffy Duck junior) ou autre **Calamity Coyote** (Will le Coyote junior), sont aux côtés des deux lapinous pour lutter contre la perfidie de l'infâme **Montana Max**, être vénal et totalement abject, mais pas plus âgé qu'eux. C'est tout cet univers frais et joyeux qu'ont réussi à mettre en boîte les programmeurs de **Konami**. Et avec quel talent ! C'est bon, c'est beau, plus un mot... Place au spectacle (et bon dimaaaanche, **sous les applaudissements** !).

C'EST PARTI POUR UN TOUR

La **balade** que je vous propose est l'une des plus **extraordinaires** qui soient sur console. Buster Bunny, comme d'habitude, est placé sous votre responsabilité. C'est lui que vous allez guider tout au long de l'aventure, pour aller **délivrer Babs**, qui a été kidnappée par les armées impériales de la voie lactée ! Si, si, j'vous jure, c'est pas des niaiseries, c'est vraiment ça le scénario. Bref, c'est une sacrée balade que l'on se paie. Cela débute dans le campus de **Toon University**. Promenade dans les couloirs et dans la bibliothèque. Peu d'ennemis vous attendent. C'est juste un petit niveau d'entraînement, histoire de vous faire aux « dash » et « jump ». Que je vous explique. Outre sa marche normale, son saut normal (le jump) et son saut périlleux (qui lui sert d'arme, puisque c'est avec cela qu'il détruit les ennemis, en leur sautant dessus), il existe une troisième action que peut effectuer Buster : c'est le « dash ». On l'obtient en appuyant sur les boutons L ou R (sur la tranche de la manette Super Nintendo), et cela donne une **méga accélération** à notre lapin. Une jauge, sur le haut de l'écran, indique la réserve de puissance dont dispose

De nombreux effets mode 7 agrémentent le jeu. Ici, les programmeurs ont utilisé le zoom hard pour gonfler le ballon.

SAUT À LA CORDE !

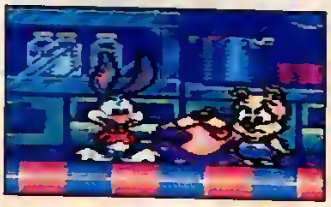
La scène la plus drôle et la plus originale de ce jeu, c'est sans conteste le saut à la corde.

Buster pour effectuer son dash. Quand la jauge est à zéro, Buster reprend sa marche normale. Le dash est **important**, car il y a pas mal d'endroits où l'on ne peut passer qu'en l'utilisant. Certaines options (les carottes argentées) remettent instantanément la jauge à niveau, ce qui permet de courir sur de longues distances. Ainsi, dans ce premier level, on saute de meuble en meuble pour trouver les interrupteurs qui les font bouger, afin que notre lapin puisse bondir de l'un à l'autre. Dizzy joue les boss de fin et, comme dans les versions NES et Game Boy, il faut le nourrir de sucreries et de cheeseburgers pour l'endormir. Jusque-là, pas de difficulté notoire. Le niveau suivant nous emmène dans la **version Toons du Far West**. Des gros balèzes vous jettent des tomates par les portes du saloon, des Mexicanos vous font sauter à la corde (séquence sublime et totalement inédite) et vous allez poursuivre Montana Max en jouant les équilibristes sur un train en mouvement. Il faut achever la locomotive pour finir le level. **Troisième niveau**, on rentre dans une sorte de cathédrale, avec des tremplins à boule et tout un réseau un peu complexe de maillets sur lesquels il faut sauter sans se faire écraser et sans tomber dans le vide. On s'y perd facilement. Aaaaah ! le quatrième level ! Mon préféré ! **Séquence football américain.** Il faut traverser le terrain en respectant les vraies règles de ce sport fabuleux. Passe au sol ou en l'air, à vous de déterminer la bonne stratégie, sans

Le level avec les vitraux à l'effigie des Tiny Toons est l'un des plus impressionnants.

Avant-plan, multiscrolling, effet de transparence pour les fantômes, Konami nous fait la totale !

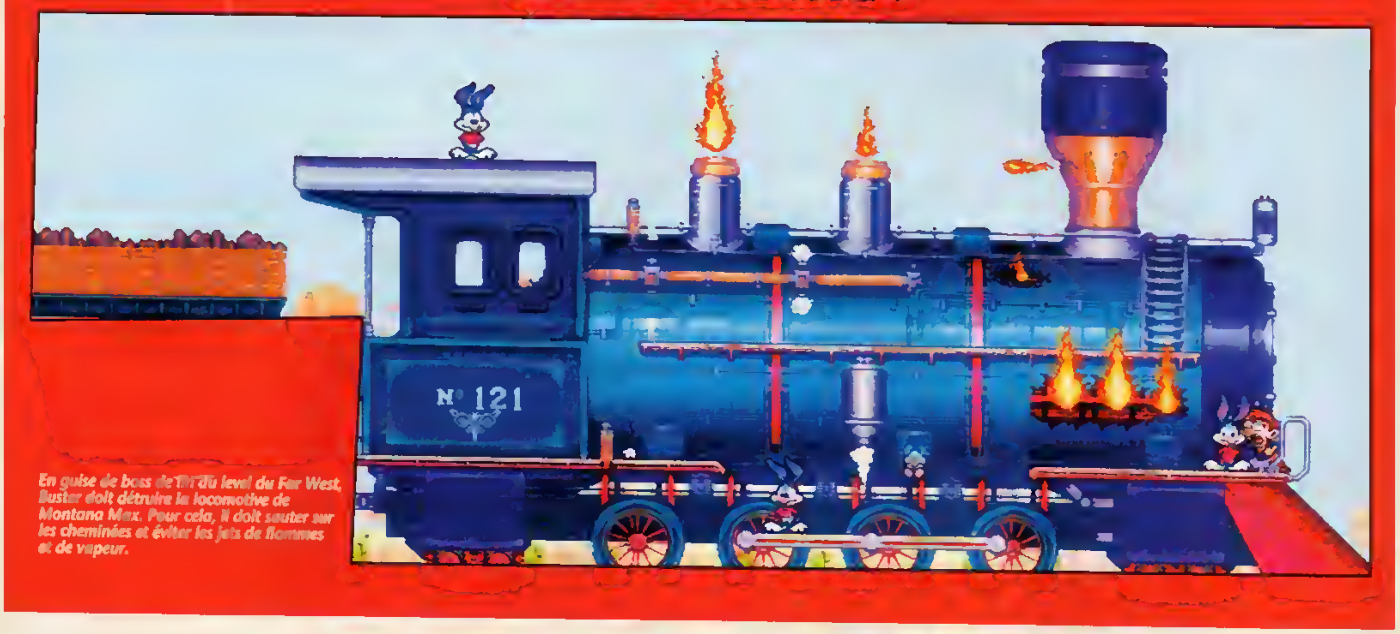
Dans le dernier level, il faut trouver la clé qui ouvre le vaisseau.



BUSTER EN ACTION

La variété d'expressions qu'exprime Buster tout au long du jeu est proprement hallucinante... Ze vais la noyaye pratie.

LA LOCOMOTIVE !



En guise de boss de fin du level du Far West, Buster doit détruire la locomotive de Montana Max. Pour cela, il doit sauter sur les cheminées et éviter les jets de flammes et de vapeur.

oublier que vous n'avez que quatre tentative pour faire dix yards. Le cinquième niveau est un peu spécial. On saute de bulle en bulle, sur des dirigeables... Tout cela suspendu au-dessus du vide. Attention à la chute. Et l'on finit par le sixième et dernier level, probablement le plus beau du jeu. On est téléporté dans la base spatiale des forces de la voie lactée. Il faut trouver les clés d'un vaisseau, défier les lois de la gravité avec tête en haut et en bas, escalader des parois abruptes et, enfin, éviter le faisceau laser du boss de fin.

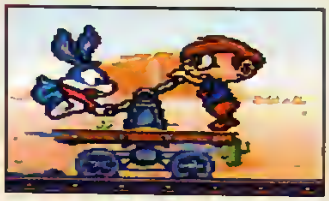
Le dernier level va vous scotcher devant l'écran tant il est fabuleux (Buster doit se planquer derrière les bornes pour échapper aux lasers).

Y a même une vraie partie de football américain en guise de level !

ÇA C'EST DU CINOCHE... EUH ! UN JEU !

Il suffit d'apercevoir une seule fois les graphismes pour comprendre que ce jeu est très largement au-dessus du lot. Les décors sont d'une richesse et d'une finesse dignes d'une borne d'arcade. Avec une jouabilité parfaite, des tonnes de gags, une bande sonore impressionnante, et surtout des tonnes d'innovations, cela donne un méga-hit d'une qualité rarement atteinte sur console. À vous procurer d'ur-gen-ce ! ■

Crevette... la chanson est finie !



98%

TINY TOON ADVENTURES

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 95 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 88 %
- Player fun : 98 %

A B C D E F

Douze pays différents sont sélectionnables.

L'Italie va se frotter à la super équipe du jeu.

Bon ! euh... Je vais peut-être m'acheter une Neo Geo, tout compte fait.

Vous voulez que je vous dise ? Eh bien, plus ça va, plus je regarde cette **monstrueuse console** qu'est la Neo Geo avec des yeux remplis d'amour. Oui, c'est à ce point-là. Mais que voulez-vous, quand on vous montre des jeux comme **Super Sidekicks**, vous ne pouvez que craquer.

Action mouvementée, sous les projecteurs, à la limite de la surface de réparation.

Bon, alors c'est sûr, Super Sidekicks n'est pas la première **simulation de football** qui existe. Il y en a déjà eu de très bien. La seule différence avec les autres, et elle est d'importance, c'est que celle-ci les explose toutes. Et bien ! Genre « ça y est, **je suis là**, pas la peine de lutter, vous n'existez même pas à côté de moi ». Vous croyez que c'est excessif ? On voit bien que vous n'avez pas vu le jeu. Vous auriez eu le loisir de l'admirer ne serait-ce que deux minutes, vous ne mettriez pas ma parole en doute. C'est certain.

ALLEZ, ON PARLE VITE DES OPTIONS...

Les menus d'options auxquels vous avez droit au début du jeu sont des plus classiques : un ou deux joueurs, championnat ou exhibition, durée des mi-temps, choix des

LA CLASSE !

En laissant le bouton A enfoncé, vous effectuez un superbe retourné. C'est pas beau ça ?

équipes, etc. Il est intéressant de noter, en ce qui concerne les équipes, que chacune possède des qualités propres. Ainsi, l'Argentine dispose d'un capitaine (il porte la mention « ace ») excellemment doué tandis que l'Italie a un meneur de jeu très rapide et une défense d'enfer. Le Brésil, de son côté, a un excellent gardien de but et l'Allemagne est bonne à peu près partout. Il y a même une équipe qui dispose de joueurs virtuellement imbattables. C'est la super équipe du jeu. Par contre, certaines nations, comme le Japon, la Corée ou la France semblent être assez moyennes. À vous de choisir celle qui vous convient.

... ET MAINTENANT ON JOUE !!!

Ça y est, maintenant on y est. Vous sentez l'odeur du gazon, vous voyez les tribunes pleines à craquer, vous entendez les acclamations des milliers de supporters surexcités ? Non ? Eh bien, appuyez sur start. Une fois dans le jeu, vous ne pourrez plus décrocher. Même quand on est allergique au foot, on a du mal à ne pas apprécier. Pourquoi ? Pour la simple et bonne raison que Super Sidekicks se révèle non seulement hyper jouable mais également diaboliquement réussi.

Sur le terrain, les joueurs sont capables de faire des choses tout à fait extraordinaires. Lorsque vous courez balle au pied, vous pouvez feinter avec le corps pour éviter qu'on vous la prenne, ou encore sauter en l'air avec celle-ci si on essaie de vous tacler. Vous avez également la possibilité de faire des passes en hauteur, à ras de terre, ou même des talonnades. Lors d'un tacle ou d'une poussée avec l'épaule, si l'adversaire n'est pas assez incisif et précis, au lieu de perdre la balle vous perdez l'équilibre sur une courte distance, le ballon toujours au pied, et vous continuez votre chemin. Hallucinant ! Et comme, en plus, tout cela est fait avec des mouvements complètement fluides et super bien animés, on s'y croirait. Au niveau des tirs, pour marquer, c'est tout aussi fou. Reprise de volée, retourné, tête plongeante... Il y a tout ce qu'il faut. C'est tellement bien foutu que l'on se rend compte, à la fin, que quasiment tous les buts marqués sont beaux à regarder. Enfin, en ce qui concerne la séance des tirs au but, c'est toujours génialissime. Le joueur frappe la balle, un mouvement descendant de caméra accompagne son tir et il marque... ou il ne marque pas. De toute façon, c'est sublime.

QUELQUES FAÇONS DE S'APPROPRIER LA BALLE...

Il y a plusieurs façons de s'emparer de la balle. Par exemple, vous pouvez donner un méchant coup d'épaule, et l'autre vole...

... ou bien en donner un plus gentil en poussant l'adversaire qui cherche alors à récupérer son équilibre...

... ou bien encore vous faire un tacle. Là, vous les enlevez et vous vous dirigez de côté...

BON, J'Y RETOURNE

Les heureux possesseurs de Neo Geo ne sauraient faire l'impasse devant un jeu pareil. Le posséder est une marque de bon goût, en plus d'un excellent achat. Ici, à la rédaction, nous sommes actuellement en train de participer à un championnat afin de voir un peu qui mérite le titre de « Super Sidekicks Player ». Dans ces conditions, vous comprendrez que je vous quitte. Il faut que j'aille m'entraîner comme une brute pour tous les mater, ces petits joueurs ! Eh Scre ! tu viens faire une partie ? ■

Chris, joue autant avec les épaules qu'avec les pieds.

Un retourné qui fonce en direction des buts. Le gardien est scotché.

Sbadam ! Tir à bout portant. Le gardien plonge et repousse le tir.

Chaque but est célébré par une zolie animation du meilleur goût.

95%

SUPER SIDEKICKS

- NEO GEO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 93 %
- Animation : 98 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 99 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 97 %
- Player fun : 99 %

A B C D E F

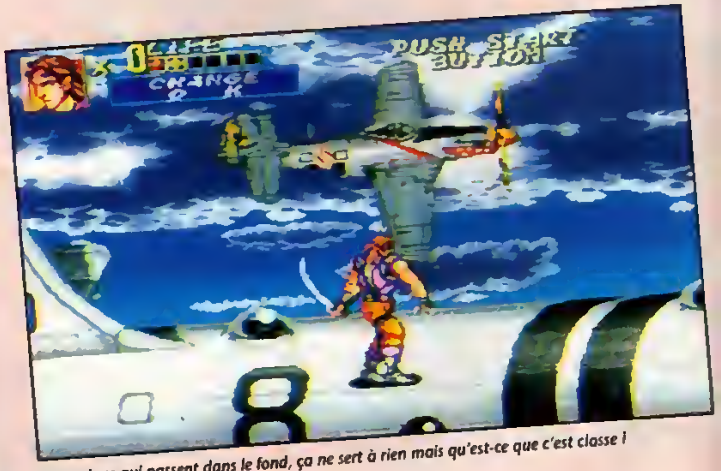
L'equitation, c'est sain.

« Oh ! Haindai Kawasaki koshiro !
— Ah ! Wadame Toka !
— Kumike. »

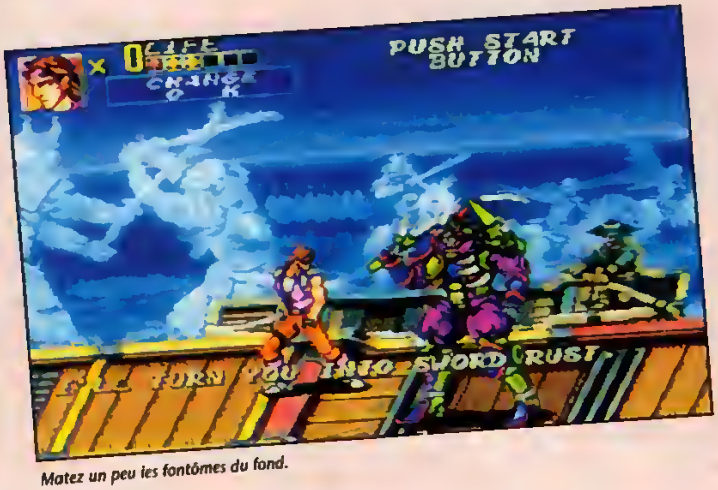
C'est marrant comme une console peut remonter rapidement dans notre estime. Il y a quelques mois encore, la Rolls des consoles dormait sous une épaisse couche de poussière, faute de jeux réellement intéressants (note au fan club SNK : j'ai dit « intéressants », et pas « beaux ».). Il a suffit de l'arrivée de quelques musts, tels **Fatal Fury 2**, **View Point**, et particulièrement **Sidekicks Football**, pour que la situation s'inverse du tout au tout. La grosse bêbête tourne même tellement que je ne peux plus l'embarquer dicrètement chez moi pour un week-end. Quelle haine ! Sans atteindre cependant le niveau des jeux précités, **Sengoku II** confirme la très nette amélioration des nouveautés Neo Geo.

AMBIANCE

Ce qu'il y a de bien avec les jeux SNK, c'est qu'on n'arrive jamais à être blasé face au déluge d'effets spéciaux, d'ennemis incroyables et de digitalisations top niveau qui vous tombent sur la tête sitôt la cartouche branchée. Ça commence en beauté par une charmante geisha (au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, sur les photos, le jeu ne se passe pas vraiment en Charentes-Maritimes) qui envoie au combat **deux guerriers**, un Asiatique et un Occidental (il faut penser à vendre dans les pays occidentaux, honorable visiteur) dans diverses époques, avec l'ordre explicite de « Shen du when kouwako » (retranscription approximative). Car toutes les voix sont en nippon **sous-titré en anglais**. Au moins, côté ambiance, on est servi ! D'un geste souple et assuré, vous sautez dans le vide et atterrissez sur une plate-forme dix mètres plus bas (personnellement, je saute régulièrement de dix mètres, le matin, avant mon footing). Sans vous laisser une seconde de répit, un gigantesque **dragon** casse la plate-forme, se poste devant vous et vous souffle son haleine fétide à la face avant de disparaître. Rechute, et voilà que débarque la première vague d'affreux, précédés d'un barbare pous-



Des avions qui passent dans le fond, ça ne sert à rien mais qu'est-ce que c'est classe !



Matez un peu les fantômes du fond.

sant un gigantesque mur mobile hérissé de pointes. En deux minutes, vous avez vu **dix millions** de couleurs, des sprites gigantesques et frôlé trois fois la syncope.

OÙ J'AI MIS MON ASSURANCE-VIE ?

Et ce n'est qu'un début. Parmi les scènes de folie qui vous attendent au cours de votre voyage dans le temps, vous aurez l'occasion de **combattre sur un avion** en flammes alors que des Zéro volent en arrière-plan, de vous livrer à une **chevauchée sauvage** sur un blanc destrier, d'utiliser votre épée comme raquette de ping-pong pour renvoyer des projectiles sur un boss, de latter une louve humaine, d'exterminer des hordes d'ennemis et de boss très classes tout droit sortis des pires délires nippons. Le tout dans un **déluge de violence**, sous une pluie de beauté graphique et d'effets spéciaux, dont certains font très fortement penser au célèbre **mode 7** de la Super Nintendo. Pour des personnages de jeu de baston, vos héros sont plutôt évolués. Ils peuvent, par exemple, parer les coups, ce qui, à ma connaissance, n'avait jamais été fait dans un jeu de ce type. Leur botte secrète reste toutefois la transformation : ils peuvent en effet, **en invoquant des dieux**, se changer momentanément en vieux guerrier armé d'un bô, en ninja ou encore en chien.

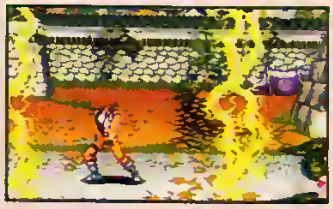
POUR LE DÉCOUVERT, JE PEUX VOUS EXPLIQUER

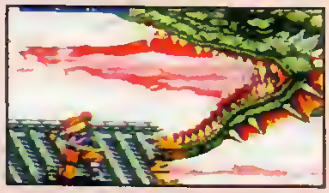
Dans le genre « je joue à deux, j'en prends plein la tronche, je réfléchis pas, mais j'aime ça », Sengoku II est un vrai **petit bijou**, un des meilleurs de sa catégorie, consoles et bornes d'arcade confondues. En lui cherchant des poux, je pourrais bien faire remarquer que **le jeu est court** (trois niveaux, même s'ils sont longs, c'est pas bézef !), mais comme il y a plusieurs niveaux de difficulté et que les continue ne sont pas infinis, ce n'est pas un défaut rédhibitoire. Bref, c'est le **défoulement idéal** après une dure journée passée à cogiter. Si vous avez l'occasion d'y jouer, ne vous gênez surtout pas. Quant à l'acheter, c'est une autre paire de manches. Car le problème, comme d'habitude avec cette bécane, vient du **compte en banque**. Vu le prix des cartouches Neo Geo, un être sain d'esprit n'achètera que les très grands jeux, ceux dont il est complètement assuré qu'ils ne le lasseront pas avant des mois. Et, malgré toute l'estime que je lui porte, je crains que ce ne soit hélas pas le cas du petit dernier de chez SNK. ■

Iggy, qu'on appelle aussi Oncle Picsou.

Non, Sengoku II ne se passe pas au Far West !

Sous la lune, le sang gicle


Une ombionce électrique.


Le premier drogon ne fait que passer.

Sengoku II permet de parer les coups · super !

76%

SENGOKU II

- NEO GEO
- Genre : combat
- Graphisme : 88 %
- Animation : 92 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : très variable
- Durée de vie : 63 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F

« Waouh ! la manticore ! » a hurle Wolfen quand il a vu ce monstre. Entierement d'accord : « Waouh ! la manticore ! »

Après Rygar et Rastan Saga, c'est au tour de Magic Sword de se risquer à l'alchimie périlleuse de l'heroic fantasy et du jeu de baston. Bel essai.

Décidément, c'est le grand amour entre **Capcom** et la Super Nintendo. Après avoir adapté ses plus grands hits, le créateur de Street Fighter (vite, apportez la camisole de force : Chris a une crise !) s'attaque à des bornes d'arcade moins connues. Témoin, **Magic Sword**, un jeu qui n'a pas connu un succès massif mais qui a su rendre fous un petit paquet de fidèles, parmi lesquels notre ami Wonder qui n'est pas le dernier.

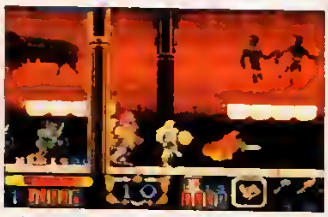
LA TOUR INFERNALE

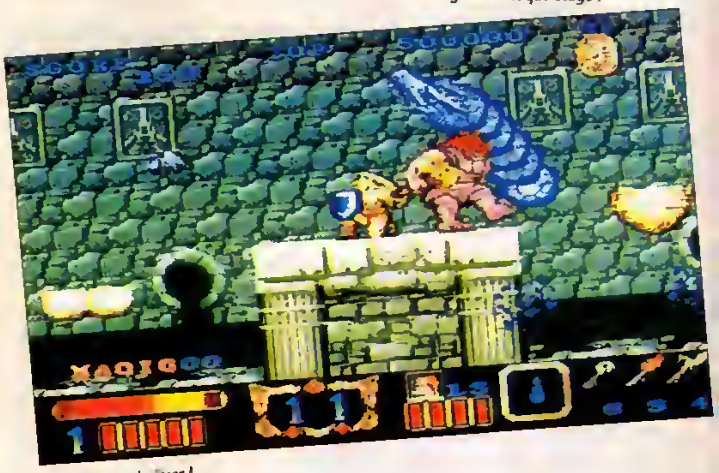
Ça bouge au royaume de Zar ! Afin d'éviter que la pierre Noire ne détruise le monde, **un homme valeureux** prend son courage à deux mains (et l'épée dans la troisième) pour atteindre le sommet de la tour maudite où est cachée la pierre. Le hic, vous vous en doutez, c'est que l'édifice en question n'a qu'un lointain rapport avec la tour Montparnasse. Composée d'une **soixantaine d'étages** (très courts), elle est bien évidemment infestée d'une kyrielle de monstres directement sortis d'une aventure de **donjons et dragons**. Une seule règle : latter tout ce qui bouge, dans la grande tradition de ce genre éminemment intellectuel qu'est le beat them up.

« PASSE-MOI LE SEL, CHÉRIE ! »

L'idée géniale du jeu, c'est que notre bonhomme **n'est pas seul**. Enfin, si, mais au début seulement. Parce que très vite, il passera devant des cachots. S'il dispose alors d'une clé, il pourra **libérer un prisonnier** qui l'accompagnera immédiatement dans sa quête, en suivant tous ses mouvements. Du chevalier au voleur, chacun possède ses **propres aptitudes**. Tout l'art du bon joueur consistera donc à choisir ses acolytes en fonction du terrain traversé et des adversaires rencontrés. Ben voilà, je me disais bien que ce jeu n'était pas aussi bourrin qu'il en avait l'air. Surtout que vous trouverez, sur votre chemin, des coffres remplis de **bonus en vrac** et même **d'armes magiques**. Un zeste

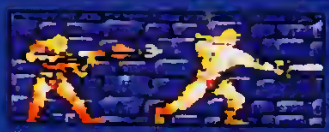
Malgré son allure de mastodonte, Krang n'est pas le meilleur allié : trop lent.

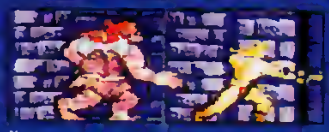

Admirez la qualite des décors de fond. Et ils changent a chaque étage !


Ah ! fallait se baisser !

La tour se décompose en plusieurs niveaux, eux-mêmes formés de plusieurs étages. A la fin de chaque niveau, vous aurez droit à un passage menant a un boss.

QUE D'ALLIÉS !


La walkirie.


Krang.

Le ninja.

Le chevalier.

Le magicien.

Le clerc.

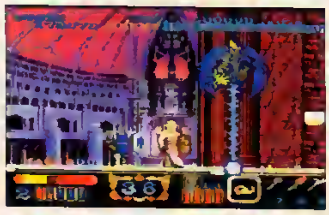
Le voleur.

L'homme salamandre.

de jeu de rôle et une bonne base de baston, le cocktail qui a donné naissance à Magic Sword est loin d'être raté.

CATASTROPHE : CE JEU N'EST PAS GÉNIAL, IL EST SEULEMENT BON !

Mesdames et messieurs, en ces heures douloureuses, j'aimerais marquer un temps de recueillement. Pensez donc : en cet instant mémorable, je viens de voir le premier jeu Capcom mal réalisé. Bon, on réveille le fan club de Street Fighter II qui vient de tomber dans les pommes et je m'explique. Primo, les persos ne sont pas superbement dessinés et secundo, ils se déplacent avec la grâce d'un éléphant en rut. Et, je ne vous parle pas des ralentissements qui font un peu désordre à une époque où la plupart des programmeurs ont réussi à éviter ce désagrément. Petit joueur, Capcom, sur ce coup... Bref, les premiers contacts ne se passent pas sous les meilleurs auspices. On en vient même à penser assez vite que cette cartouche va trouver une place de rêve au plus profond d'une armoire sous une pile de Paperboy. Pourtant, peu à peu, un doute s'installe : et

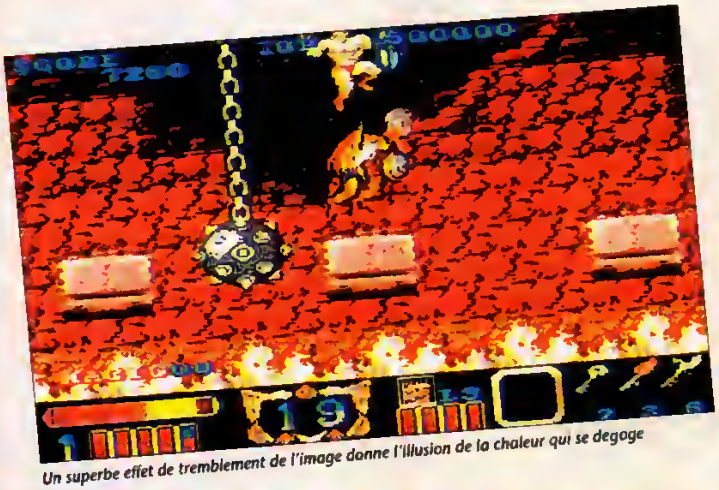

Méfiez-vous des boulets du dragon

s'il était bien, finalement, ce jeu ? L'idée des alliés est géniale, les décors vraiment beaux, la musique très classe et le jeu d'une longueur impressionnante. Mais le plus gros atout de Magic Sword réside dans son ambiance qui colle hyper bien à l'esprit de donjons et dragons. Pour un amateur éclairé, c'est un véritable pied de trucider de

Il faudra bien passer.

superbes mandragores et des dragons très classes. En clair, si, comme Wolfen, Wonder et moi, vous adorez l'heroic fantasy, Magic Sword risque fort de rester sur vos play lists pendant un bout de temps. Et si ce n'était pas le cas, n'en voulez pas à l'un des éditeurs préférés de la rédac de *Player* : après tout, on ne peut pas pondre un Street Fighter II ou un Mickey tous les mois. ■

Iggy, mais appelez-moi Bibit le Hobbit pervers.


Un superbe effet de tremblement de l'image donne l'illusion de la chaleur qui se degage

Non, vous êtes encore sur terre

Attention a la lame tournoyante.

80%

MAGIC SWORD

- SUPER NINTENDO
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 80 %
- Animation : 68 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 89 %

A B C D E F

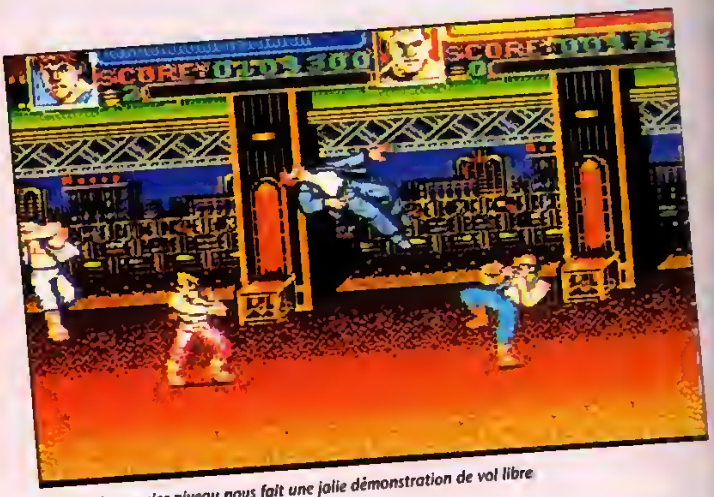
Les stages sont divisés en plusieurs sous-niveaux. Le deuxième level se déroule dans un aéroport après avoir parcouru les halls d'embarquement, vous passerez dans une salle de chargement des marchandises pour arriver sur la piste. Une fois le boss vaincu, l'avion décollera sous les yeux des frères Lee.

Même les mythes prennent parfois du plomb dans l'aile.

Rarement jeu de baston n'aura autant mérité le titre de **grand classique** que Double Dragon. C'est sur les aventures des frères Lee que tout le staff de *Player* a expérimenté ses premières séances de distribution de baffes en gros et découvert les joies du travail d'équipe (« Toi, tu prends le gros monstre sur la gauche ; moi, je me fais le petit sur la droite. Comment ça, c'est pas juste ? Pourtant, il a l'air vicieux le petit ! »). Je dis le staff de *Player* mais ça doit également être le cas d'une **bonne partie** d'entre vous. Ce jeu de café mythique a été décliné sur la Master, la NES et la Game Boy, sans parler de toutes les suites. C'est désormais au tour de la **Super Nintendo** de faire ses emplettes au musée Grévin et d'en ramener une version flambant neuve des aventures des frères karatékas.

AH ! LA ROUTINE...

Ce qu'il y a de bien avec **Double Dragon**, c'est qu'on n'est jamais trop dépaysé. Ça commence toujours de la même manière avec l'enlèvement d'une jeune femme (ici, une fliquette spécialisée dans la lutte contre la drogue) par un gang de **grosses brutes**. Ça continue avec l'intervention des **frères Lee**, deux karatékas spécialistes de la baston de rue. Bien sûr, ça se termine toujours en happy end (genre : ils sont tous morts, si on rentrait regarder « Sacrée soirée » ?) après plusieurs niveaux de combats acharnés contre des hordes de voyous. **Cette version** ne change absolument rien aux principes immuables qui régissent l'existence agitée de nos Lee nationaux. Elle se contente de proposer des décors et des adversaires **inédits**.



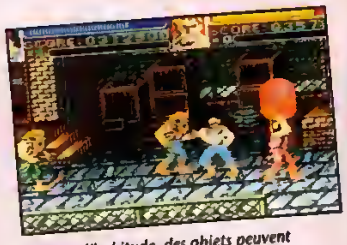
Le boss du premier niveau nous fait une jolie démonstration de vol libre

Le combat en monte-charge. Essayez d'avoir un bô ou un nunchaku, vous pourrez ainsi coincer les gangsters dans un coin et les achever tranquillement.

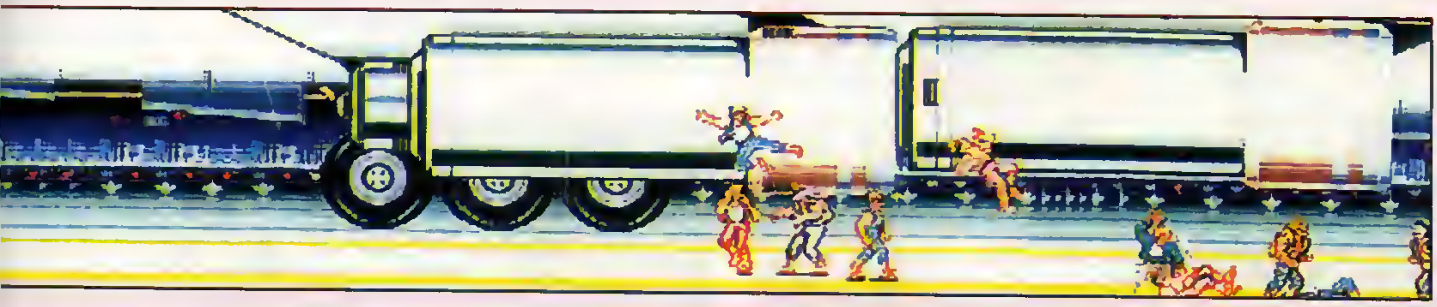
Méfiez-vous du karatéka : il pare tous vos coups de pied et vous envoie mordre la poussière : tentez plutôt des sauts.

COMME ON FAIT SON LEE, ON SE COUCHE

Lorsque la version japonaise de Super Double Dragon est arrivée à la rédac, les jugements avaient été plutôt **mitigés**. Les fans s'extasiaient de voir enfin leur jeu culte débarquer sur la nouvelle Nintendo, alors que les sceptiques trouvaient que le papi n'avait pas fait beaucoup d'efforts pour profiter des possibilités de la 16 bits de choc. Très peu

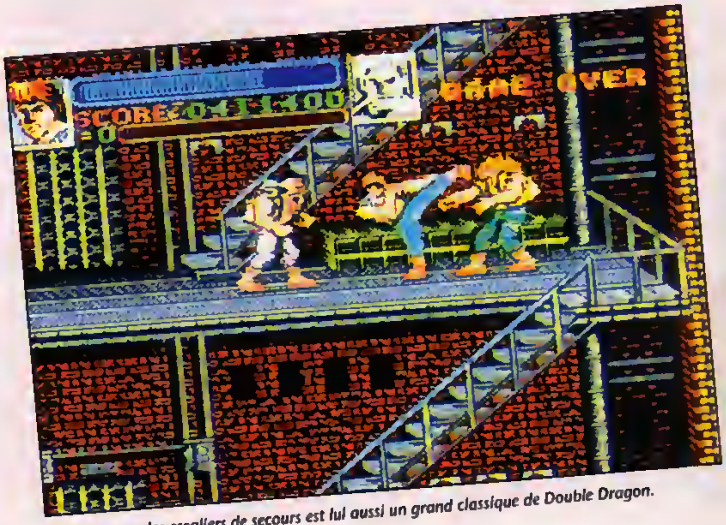


Comme d'habitude, des objets peuvent être ramassés et envoyés à la tronche des saudards.



Kialiii !!!

d'effets spéciaux, une **animation fluide** mais vraiment pas speedée et un niveau de difficulté trop faible. Ça fait pas mal de « mais ». Maintenant que la version française est arrivée, on peut se faire une opinion un peu plus définitive. Net progrès du niveau de difficulté : le jeu est un peu plus dur et, même en duo, les **derniers niveaux** vous résisteront un peu. Attention hein, j'ai pas dit non plus que ça vous prendra des semaines... Par contre, pour l'animation, c'est encore pire. C'est pas possible d'aller si lentement, ils ont fait un stage commando en Suisse les frères Lee ou quoi ? Alors, bien sûr, c'est Double Dragon, c'est un méga **classique** et ça reste un des seuls jeux du genre pour deux joueurs, mais on ne m'ôtera pas de l'idée qu'il était possible de faire mieux sur une bécane pareille. Les inconditionnels apprécieront certainement mais, personnellement, je garde mon baril de Final Fight. ■



Le combat sur les escaliers de secours est lui aussi un grand classique de Double Dragon.

Iggy, légèrement dépité sur les bords (et sur le milieu aussi).

POUSSEZ PAS, Y EN AURA POUR TOUT LE MONDE !

L'une des grandes forces de Double Dragon provient de la variété des attaques que les frères Lee lancent sur les vilains. Petit aperçu des différentes manières de casser du voyou.

Coup de poing.

Coup de pied bas.

Coup de pied au visage.

Saut avant.

Saut arrière.

Saut rouge.

Tirage au sol.

Prise de cheveux.

Mouvage tard d'un coup de pied.

Projection.

Bromerang.

Nunchaku.

Bo.

69%

SUPER DOUBLE DRAGON

- SUPER NINTENDO
- Genre : combat
- Graphisme : 80 %
- Animation : 68 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 68 %
- Player fun : 84 %

A B C D E F

PGA TOUR® GOLF

La vue suit la balle durant la trajectoire. Surréaliste soit, mais superbe !

La réputation de PGA Tour Golf n'est plus à faire et sa sortie sur Super Nintendo constitue un événement. Amateurs de golf, astiquez vos clubs, il s'agit maintenant de ne pas rater votre retour sur les greens.

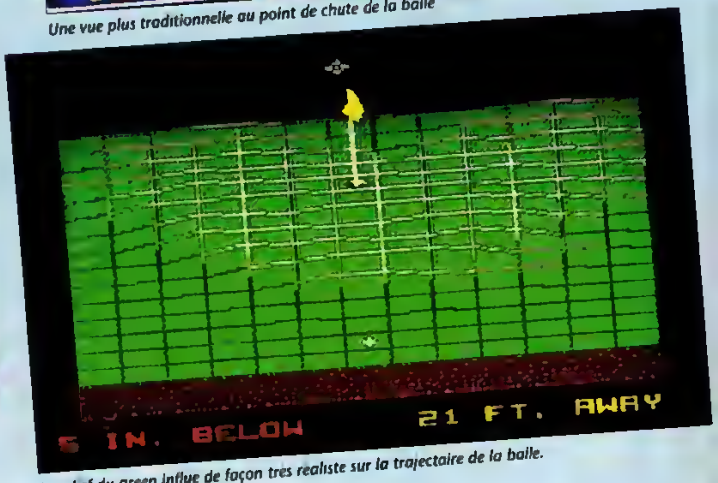
À première vue, la conversion Super Nintendo de PGA, l'une des meilleures simulations de golf à l'heure actuelle, est fidèle aux précédentes versions sur d'autres machines. PGA Tour Golf se déroule sous forme de retransmission télévisée dont vous êtes le ou les héros, puisqu'il est possible de jouer jusqu'à quatre joueurs. Mais continuons, si vous le voulez bien, cet entretien au club house !

LE CLUB HOUSE

La mélodie de la musique d'intro est enrichie d'un rythme de batterie bien percutant, pas très approprié à la sérénité des parcours de golf, il faut le dire. Première chose, vous devez vous inscrire au club house et effectuer quelques petites formalités d'usage avant de prendre le chemin du practice. Une petite séance d'entraînement s'avère en effet indispensable pour prendre correctement en main PGA qui, soit dit en passant, est d'une ergonomie remarquable. Une fois au point, il sera temps d'améliorer votre niveau en affrontant les plus grands champions mondiaux sur l'un des quatre parcours disponibles. Au fur et à mesure que vous avancez sur le parcours, chaque trou est tout d'abord présenté par une peti-

Une vue plus traditionnelle au point de chute de la balle

Le premier swing est toujours un moment delicat



Le relief du green influe de façon tres realiste sur la trajectaire de la balle.

te animation utilisant les capacités de zoom et de rotation de la Super Nintendo.

UNE UTILISATION OPTIMALE DU MODE 7

Avec votre premier swing, vous aurez l'agréable surprise de constater que la balle est équipée d'une caméra embarquée. C'est du plus bel effet visuel. Mode 7 oblige, l'animation est particulièrement réussie dans l'ensemble. Vous pouvez configurer PGA avec une vue plus traditionnelle : un gros plan sur le golfeur frappant son coup, immédiatement suivi d'une vue au point de chute de la balle.

LES SPÉCIFICITÉS DE PGA

Malgré des améliorations dues à la console, PGA est à lui seul un jeu de superbe facture. Dans la pratique, on ne perd pas son temps à rentrer dans des menus et des sous-menus pour déterminer l'effet donné à la balle ou pour choisir la position des pieds. Tous les effets se dosent au moment de frapper la balle. Les conclusions s'imposent d'elles-même : à plusieurs, PGA est un jeu convivial qui tourne sans temps mort. Doté d'une pile, la cartouche permet aussi la sauvegarde de plusieurs joueurs ainsi que celle d'une partie en cours. Lorsqu'on sait qu'un tournoi se dispute en quatre manches de 18 trous, c'est loin d'être superflu. Les gains obtenus se cumulent d'un tournoi à l'autre, aussi bien pour les joueurs sauvegardés que pour la cinquantaine de golfeurs gérés par PGA. Le montant des gains détermine le classement de chacun et permet d'établir une échelle des progrès effectués. Cela ne fait plus de doute, PGA Tour Golf était déja un hit ; il entre désormais dans la légende. ■

Wolfen

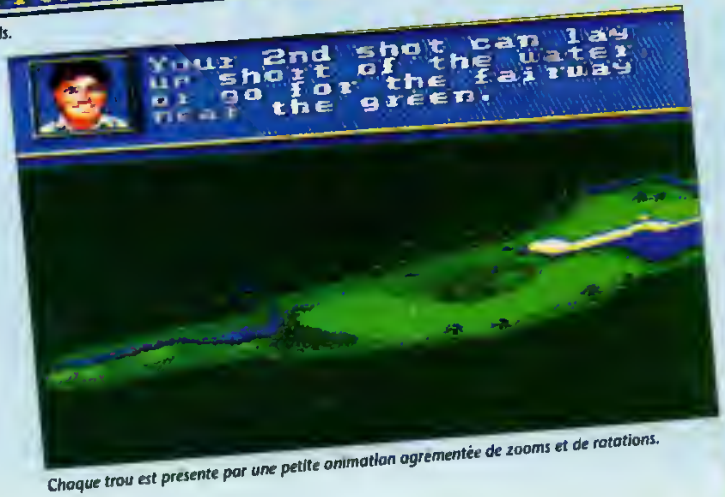
Gagner un tournoi n'est pas chose facile, je vous le garantie

L'apprentissage du putting constitue la principale difficulté.

Vue generale d'Avenel, l'un des quatre parcours à votre disposition.

Superbe approche d'une quarantaine de yards.

Le golf c'est aussi des chiffres : votre niveau de jeu résume en pourcentages.



Chaque trou est présenté par une petite animation agrémentée de zooms et de rotations.

91%

PGA TOUR GOLF

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 93 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F

KING ARTHUR'S WORLD™

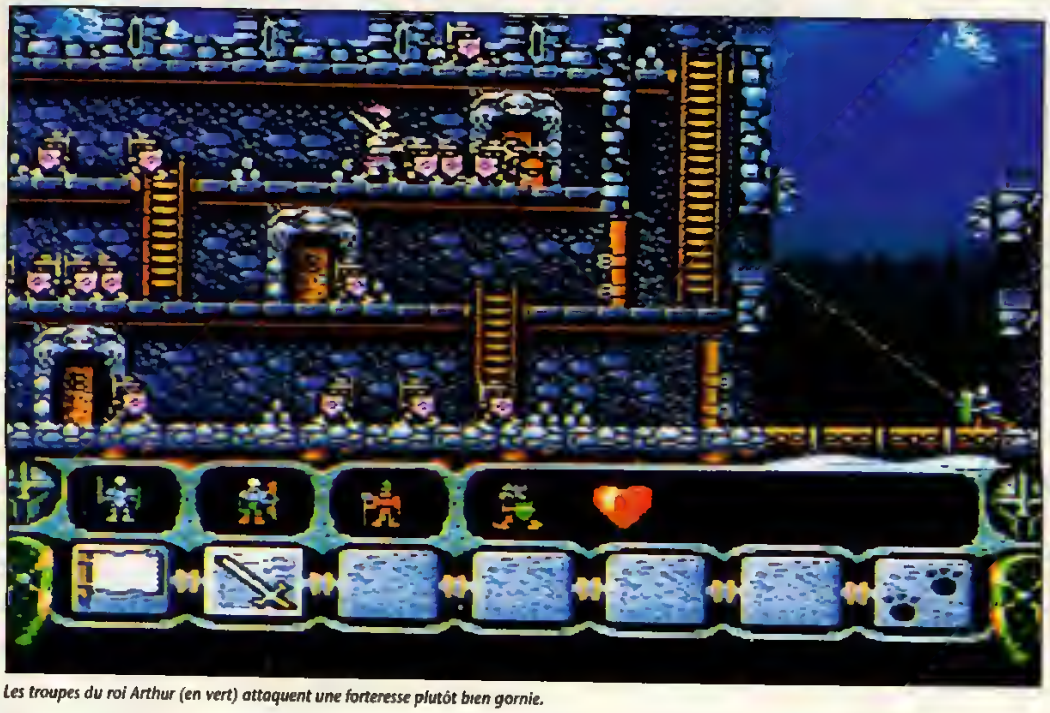
Ne serait-ce pas un clone de Lemmings qui arrive là ? Oh que non ! Amateurs de jeu de réflexion, guettez avec soin la sortie de King Arthur's World !

Mise au point par les ingénieurs, la catapulte est une arme de siège très efficace.

King Arthur's World est le fruit d'un subtil mélange entre plusieurs éléments qui ont déjà fait leurs preuves dans le domaine du jeu vidéo. Inspiré d'un thème médiéval et, plus précisément, des conquêtes du roi Arthur, King Arthur's World se présente sous la forme d'un jeu de réflexion dans la plus pure tradition « lemmingsienne ». Mais bon, rassurez-vous, il ne s'agit pas d'un vulgaire plagiat, bien au contraire. Stratégie, plateforme et, on peut même dire aventure, sont trois autres ingrédients qui viennent s'ajouter à ce jeu qui, n'en doutons pas, réserve bien des nuits blanches.

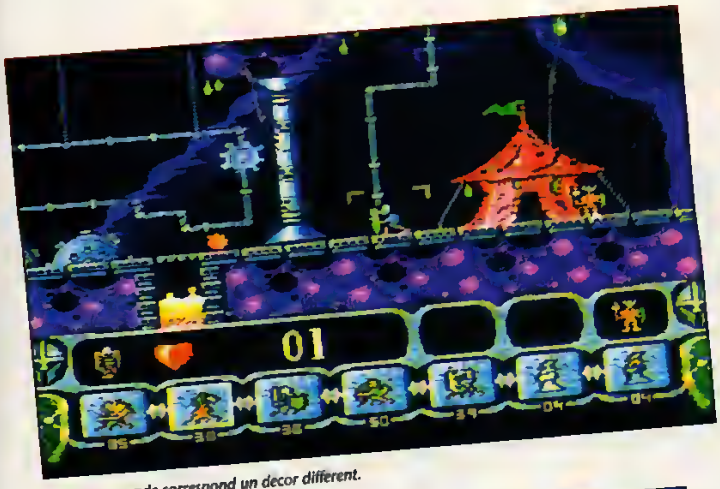
Ramenez les troupes dont vous avez besoin pour éliminer les obstacles.

Après l'invasion de la fortification, les archers prennent place sur les remparts.


Les troupes du roi Arthur (en vert) attaquent une forteresse plutôt bien garnie.

LE ROI ARTHUR S'EN VA-T-EN GUERRE

Vous incarnez Arthur, un roi partant conquérir le, ou plutôt les vastes mondes à la tête de ses troupes. Cette puissante armée est constituée de plusieurs unités comprenant chevaliers, archers, ingénieurs, enfin tout ce qui est indispensable pour mener une guerre, même des magiciens. Concrètement, chaque monde qu'Arthur va conquérir est divisé en plusieurs tableaux, disons plutôt quêtes, dans lesquelles des troupes adverses vous empêcheront d'atteindre l'objectif fixé. Ce but peut être la récolte d'or, la prise d'un château. Chaque fois, le niveau s'achèvera lorsqu'Arthur aura atteint un



A choque monde correspond un decor different.

Saurez-vous mener vos troupes vers la victoire ?

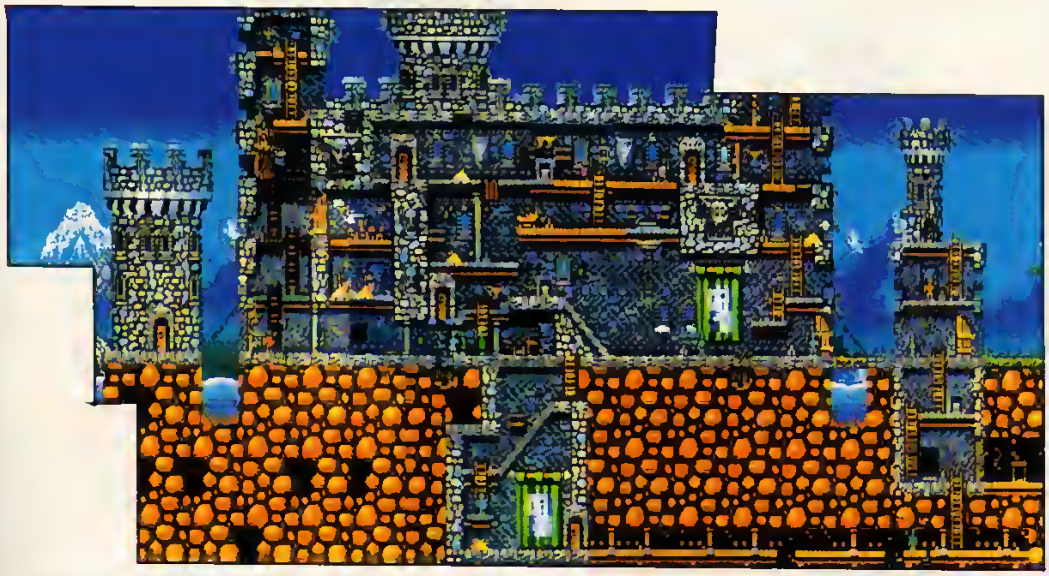
Tous les cinq tableaux, une confrontation avec un boss vous attend.

coffre symbolisant la fin du tableau. Tous les cinq niveaux a lieu une confrontation avec un boss de fin. Il n'y a qu'un seul combat, mais il s'agit de cogner sans discontinuer pour le gagner. S'ensuit le passage au monde suivant. Citons, à titre d'exemple, l'underworld peuplé de **gobelins** qui, détail amusant, sont équipés de lance-flammes.

CONNAÎTRE LES CAPACITÉS DE SES TROUPES

Tout comme dans Lemmings, la **progression** dans King Arthur's World nécessite une parfaite connaissance des capacités de vos troupes. À l'aide d'un **menu d'icônes**, vous allez gérer individuellement les actions de vos unités. Par exemple, un schéma tactique assez fréquent dans les premiers niveaux consiste à utiliser des archers pour nettoyer le début du tableau, envoyer ensuite les ingénieurs qui, à l'aide de béliers, de catapultes ou de tours d'assaut, permettront aux chevaliers d'attaquer vos adversaires au corps à corps. Mais rassurez-vous, **les neuf premiers niveaux** sont destinés à se familiariser avec les pouvoirs de vos diverses troupes. Ces simples tableaux d'entraînement occupent déjà un certain temps. Par la suite, la durée d'une quête peut fréquemment avoisiner **une heure de jeu**, sans pour autant être source de lassitude. L'animation quant à elle souffre d'une lenteur voulue par les développeurs, qui permet ainsi d'élaborer des stratégies d'attaque sans stresser. Je vous assure, ce temps illimité n'est pas superflu. À n'en pas douter, King Arthur's World va très rapidement rallier à sa cause tous ceux que le jeu de réflexion rebutait. ■

Wolfen


Le champ de bataille se déroule souvent sur plusieurs niveaux. Dans ce tableau, les troupes du roi Arthur doivent prendre les tours de Windsor.

85%

KING ARTHUR'S WORLD

- SUPER NINTENDO
- Genre : réflexion
- Graphisme : 65 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 92 %

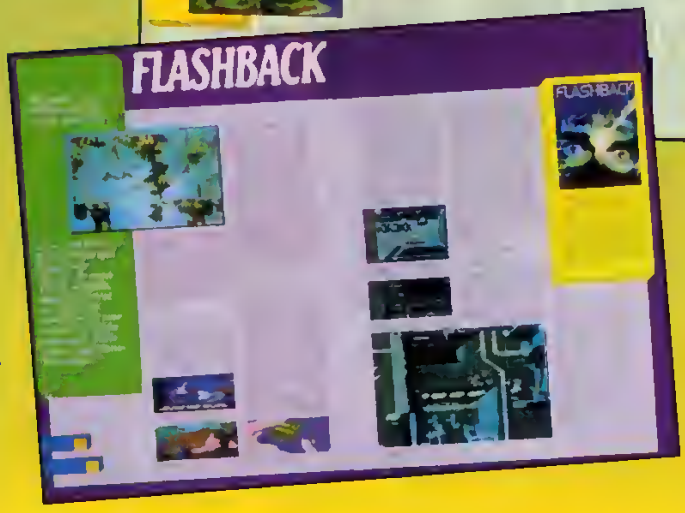
A B C D E F

Le meilleur des jeux PC

LES BANDES ANNONCES

LES SOLUTIONS

LES TESTS DE JEUX



Pour tout savoir sur le magazine tapez 3615 PC PLAYER

Service Abonnement : 42.72.77.55 (Province)

Je m'abonne !
1 an = 11 numéros
280F* au lieu de 308F

En exclusivité !

LE SAC BANANE GAME BOY ™

GRATUIT POUR LES 50 PREMIÈRES RÉPONSES

+ 2 CADEAUX réservés uniquement aux abonnés :
- le marqueur triangle Fluo Player One
et le pin's Sam Player

* Tarif pour la France
Tarif étranger : 379F

Bon à découper et à renvoyer à : Player One - BP 11 - 60940 MONCEAUX
Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition : 4 semaines.

BULLETIN D'ABONNEMENT - Service abonnement : 44 72 77 55 (province)

❑ **OUI, je m'abonne à Player One pour 1 an au prix de 280F (tarif étranger : 379 F). Je recevrais 11 numéros + 2 cadeaux : le pin's SAM PLAYER et le marqueur PLAYER ONE**

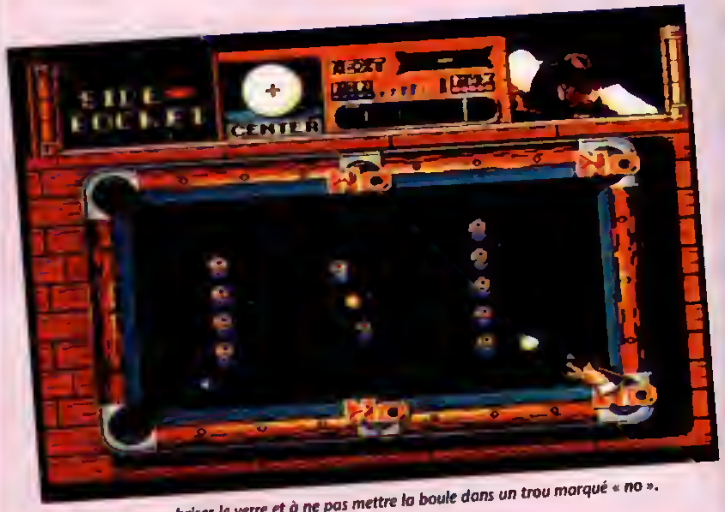
❑ **J'en profite pour commander une reliure Player One au prix de 80F + 20F de frais d'envoi par reliure.**

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de M.S.E.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... **Ville :** .....

Date de naissance : .....
Console(s) : .....
Signature *(des parents pour les mineurs)* **:**

PO31



Attention à ne pas briser le verre et à ne pas mettre la boule dans un trou marqué « no ».

Wah, wah, wah !

Qui vient s'faire un p'tit billard sur Megadrive ?

Contrairement aux idées reçues, les testeurs de jeux vidéo ne passent pas leur vie à jouer. D'abord, ils dorment et ils mangent comme tout le monde (enfin, pour dormir, ça dépend. En période de bouclage, c'est plutôt en option). Ensuite, ça leur arrive de toucher à des jeux qui ne se déroulent pas forcément sur un moniteur. Allez, en vrac, le jeu de rôle traditionnel, les combats de bêtes (on met le hamster de Chris entre deux bouledogues et on voit qui gagne), le flipper ou le billard. Le billard, parlons-en, quel bel exemple de jeu simple à comprendre mais difficile à maîtriser. En clair, j'adore le billard et c'est précisément ce noble art que se propose de simuler Side Pocket.

En appuyant sur le bouton 2, vous pouvez voir le numéro des boules.

DES TONNES D'OPTIONS

On commence en beauté avec quatre modes de jeu différents. Le premier, réservé aux solitaires, propose de participer à un tournoi à travers cinq villes des États-Unis. Pour passer au niveau supérieur, il faut obtenir un score donné en un nombre de coups limité. Le système de notation est très sophistiqué : plutôt que de rentrer les boules dans n'importe quel ordre, vous gagnerez à les rentrer dans l'ordre numérique et à utili-

En mode solitaire, faites donc un petit tour des States

Une belle trajectoire pour « casser » les boules.

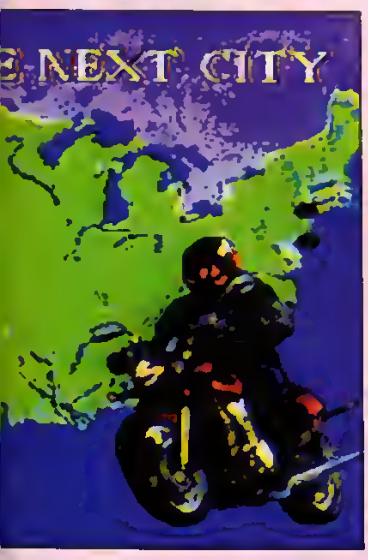
En guest star dans Side Pocket, la main sans corps. Applaudissements.

ser les bonus. Car le grand plus de Side Pocket par rapport au billard traditionnel réside dans la possibilité des tirs truqués et des bonus. Ainsi, de temps en temps, une étoile apparaît dans un trou : un coup au but et vous marquez des points supplémentaires. De même, à la fin du jeu, lorsqu'il ne reste plus qu'une boule, vous obtenez un bonus si vous la rentrez dans le trou marqué « zone ».

En haut à gauche, la liste des coups restants.

HISTOIRE DE QUEUES

Deux autres modes sont proposés aux adeptes du jeu à deux : si le premier ressemble beaucoup au mode « solo », le second fait intervenir l'ordre des boules. Vous ne pouvez rentrer une boule dans un trou qu'après avoir frappé celle de niveau inférieur. Le dernier mode est un peu plus particulier : vous devez faire rentrer toutes les boules dans seulement un ou deux des trous du billard en un seul coup. Pour compliquer la tâche, des verres viennent servir d'obstacles sur le terrain de jeu. Bien joué pour le nombre d'options, dommage que la notice se montre aussi obscure dans l'explication des règles de chaque mode de jeu. Side Pocket retranscrit fidèlement le maniement d'une queue de billard. Le joueur peut choisir le point d'impact sur la balle, contrôler la force du coup et, enfin, choisir sa trajectoire. Vous trouvez que tous les ingrédients d'une bonne simulation de billard sont réunis ? Vous n'avez pas tort. Ajoutez-y une réalisation très classe, avec de superbes photos digitalisées, et une bande son très « ambiance », vous obtiendrez un jeu captivant. Pour tous les joueurs qui ont envie de changer un peu de R-Type XXIV. ■



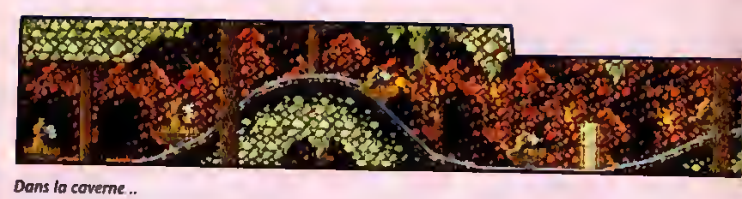
Iggy, traîne parfois dans les tripots.

79%

SIDE POCKET

- MEGADRIVE
- Genre : jeu de billard
- Graphisme : 69 %
- Animation : 60 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 84 %

A B C D E F


Dans la caverne ..

Un avant-goût de notre futur.

En 2055, après une Troisième Guerre mondiale particulièrement meurtrière, l'humanité a subi de sévères mutations et vit maintenant dans les sous-sols de la planète.

Sluggo, le chef des mutants, fait régner la terreur dans ce monde sans pitié. Mais une équipe de combattants à l'apparence humaine est bien décidée à se mettre en travers de sa route... Voilà pour les premières lignes d'un scénario qui va se dérouler tout au long de ce jeu surprenant. Il faut avouer qu'à *Player One*, on adore les mutants. Au 19 de la rue Louis-Pasteur à Boulogne, nul besoin d'attendre une guerre apocalyptique pour observer d'étranges mutations. Entre la Crevette aux pinces radioactives et Wonder l'homme-paddle, la transition avec l'univers des Ex-Mutants est donc toute naturelle...

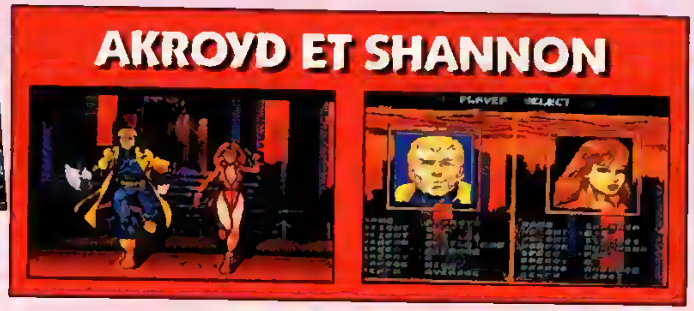
Ackroyd a une drôle de façon de prendre le métro...

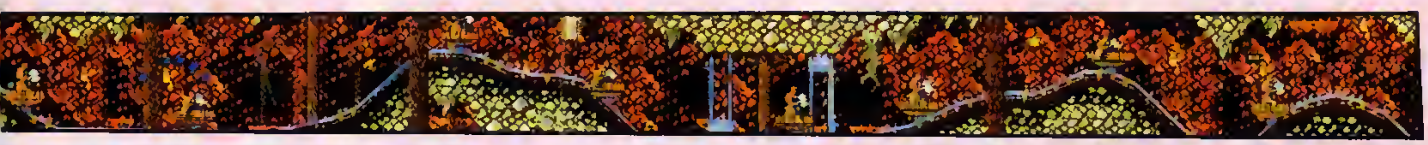
COMICS + VIDEO GAMES = EX-MUTANTS

Le scénario est hyper léché. Normal, Ex-Mutants, qui s'est engouffré dans la brèche du phénoménal succès des X-Men, est en fait l'adaptation d'une BD issue du catalogue de l'éditeur indépendant US Malibu Comics. Dans le jeu, cela signifie un maximum d'idées originales et un fil conducteur personnalisé par de nombreuses pages écrans venant se glisser entre les scènes d'action. Les dialogues sont nombreux, intelligents (eh oui, ce n'est pas si fréquent) et souvent drôles. Lorsque vous perdez, par exemple, votre personnage vous adresse quelques messages fun, vous demandant de vous concentrer, de penser positivement ou de solliciter l'aide d'un meilleur joueur... Une idée originale.

JE VEUX SORTIR !

Ex-Mutants, en dehors de cet aspect « cérébral », est un jeu d'action de très bonne facture. Comme dans Alien 3 sur Megadrive, vous devrez trouver la sortie des niveaux visi-





tés. Mais impossible de passer si vous n'avez pas la pile électrique destinée à votre ami cyborg, le professeur Kildare. Vous pourrez soit foncer dans le tas, soit vous attarder dans les recoins pour dénicher de nombreuses options planquées : 1Up, énergie, sacs de points ou de diamants, aucune option ne manque à l'appel. Votre personnage a également la possibilité de se servir d'une arme spéciale. Mieux vaut connaître l'exacte portée et le maniement de l'équipement pour s'en servir. Outre les tirs spéciaux, vous utilisez aussi des grenades, des mines (qui rebondissent sur les parois d'une manière très réaliste), des globes directionnels ou des charges explosives à déposer sur le sol.

ON VEUT DES FILLES !

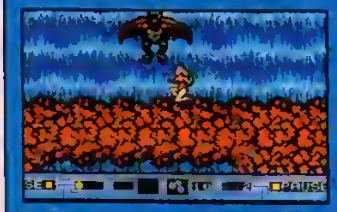
Aux niveaux « labyrinthiques », se succèdent des scènes plus rapides dans lesquelles les Ex-Mutants se déplacent sur un chariot dévalant des montagnes russes, sur un tronc d'arbre entraîné par le courant d'une rivière ou sur le toit d'un train. Des passages qui demandent réflexes et concentration mais qui dynamisent encore un jeu qui sait varier les plaisirs. Si Ex-Mutants, malgré ses évidentes qualités graphiques et sonores, manque un peu de prestance au premier abord, il se révèle captivant après quelques minutes de jeu. De plus, l'un des deux personnages proposés est une fille, ce qui nous change un peu des sempiternelles montagnes de muscles sans cerveau. Shannon, armée de son nunchaku, promène sa chevelure rousse avec grâce et pousse de petits cris sensuels. Il faut dire qu'elle profite d'une excellente animation et qu'elle se déplace dans des décors travaillés dans les moindres détails. Gros travail sur les couleurs, graphismes minutieux, action soutenue et bonne tenue sonore, Ex-Mutants est une bonne surprise qui mérite beaucoup plus qu'un succès d'estime. Alors, dites-moi, on se laisse tenter par un petit saut en 2055 ? ■

Matt « le Fou », Murdock.

DES BOSS PLEINS DE MALICE

Le géant de pierre : il disparaît pour se rematérialiser sur une nouvelle plate-forme. Il possède trois attaques différentes.

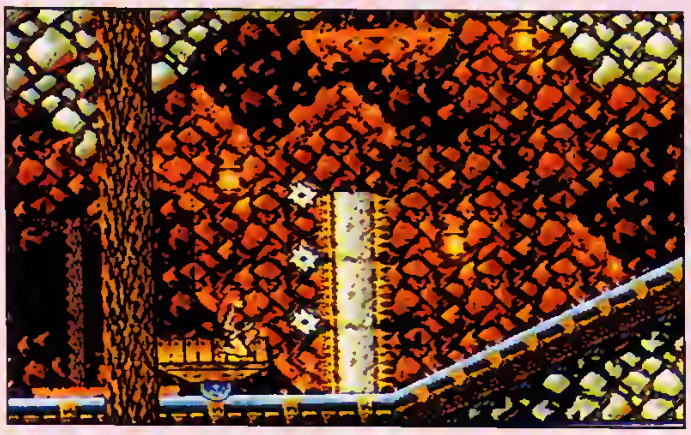
Le gardien de la cascade : frappez puis foncez vers la gauche.



Le chauve-souris : en faisant attention aux flammes, baissez-vous et frappez le plus rapidement possible.

Le guerrier mutant : prenez l'option de tir et restez sur la plate-forme du centre.

Tirez dans la tête de pierre pour récolter des options.



Dégommez les blocs si vous voulez passer.

88%

EX-MUTANTS

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 92 %
- Animation : 89 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F

Le mort-bien-vivant hante maintenant l'enfer des 8 bits.

Les héros de la galaxie Sega sont rarement tout à fait normaux. Aucun, pourtant, n'atteint l'étrangeté de Chakan, un guerrier fantôme condamné à errer dans les limbes jusqu'à ce qu'il ait éliminé toutes les créatures des ténèbres. Étonnant et original, ce personnage a su conquérir les possesseurs de Megadrive amateurs d'étrangeté et d'ambiance glauque. Le voici désormais sur Game Gear dans une version remaniée mais tout aussi sombre.

LA MORT LUI VA SI BIEN

Dès les premiers contacts, on sent que ce jeu ne répond pas aux normes habituelles. Vous retrouvez votre héros dans un espace hors du temps, sorte d'échafaudage suspendu dans le vide. Des portes conduisent à six mondes parallèles : l'Air, la Terre, l'Eau, le Feu, la Lave et la Glace. Outre sa rapière et ses dons pour le saut (étonnants d'ailleurs pour un mort-vivant, on ne se sent même pas un peu raide après des millions d'années), Chakan dispose d'un atout de poids avec ses connaissances en magie noire.

ON L'APPELLE GÉRARD MAJAX

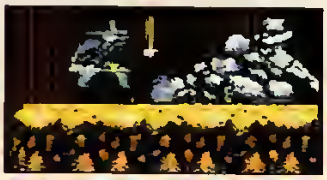
En récoltant des fioles, Chakan accède en effet à des pouvoirs surnaturels. Pour les déclencher, il suffit d'appuyer sur le bouton start et de choisir dans des tableaux détaillés toutes les alchimies disponibles. Grâce à ces sorts, vous pourrez ainsi régénéner vos points de vie, infliger davantage de dégâts aux ennemis, devenir invisible, vous protéger des coups, quitter le niveau en cours, etc. Par ailleurs, il vous est possible de récolter plusieurs armes supplémentaires : les épées de feu, les épées de glace, les épées de

Après votre « decès », vous atterrissez sur le navire de la Mort. Appuyez sur start et vous pourrez continuec.

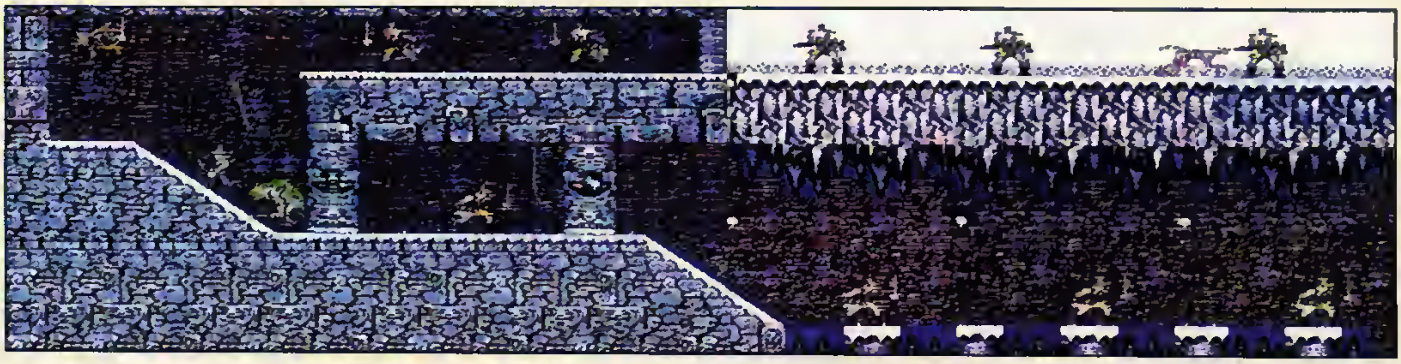
Chaque porte mène à un niveau.

Un petit passage tout en finesse : les tolles.

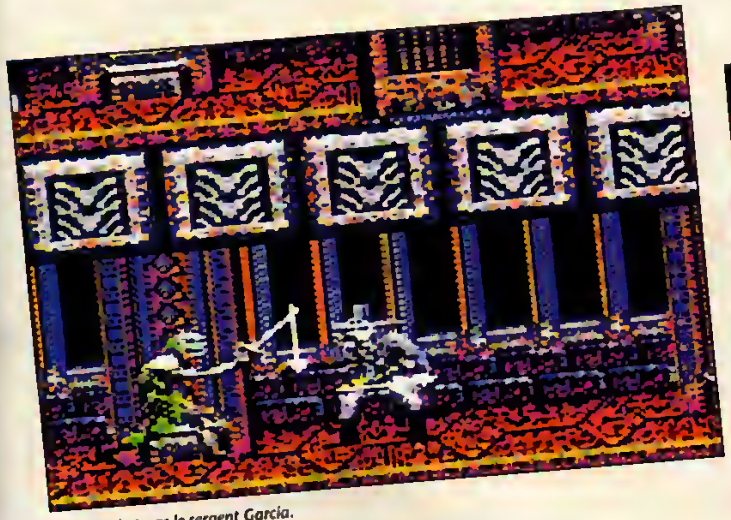
Une araignée verte, qui courait dans l'herbe...



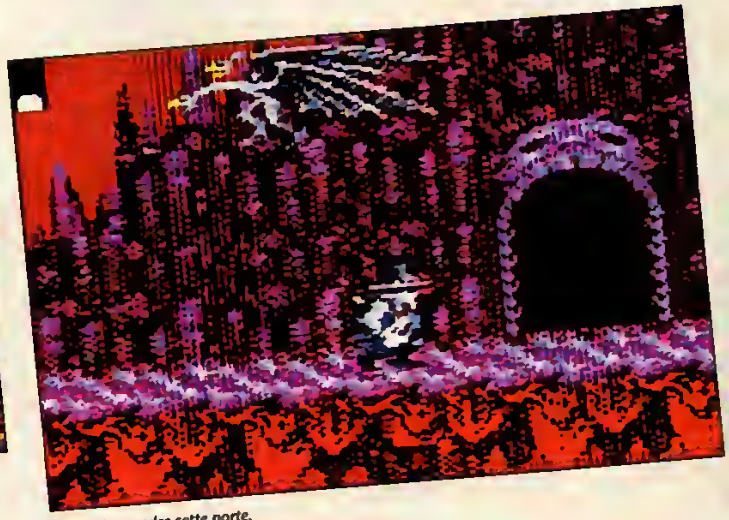
Par endroits, le graphiste ne s'est vraiment pas foulé.



L'avant-dernier monde est méchamment costaud. Vous pouvez le prendre dès le début du jeu mais je vous conseille de vous faire la main avant.



Non, ce n'est pas le sergent Garcia.



Evitez de prendre cette porte.

foudre, chacune plus ou moins bien adaptée à un environnement. De la même manière qu'avec les sorts, c'est dans l'écran d'alchimie que vous changez d'arme.

CERTAINS L'AIMENT MORT

Cette version Game Gear diffère légèrement de la version Megadrive. Si le principe du jeu reste le même, en moins complexe, les niveaux ont été remaniés pour s'adapter aux capacités de la petite Sega. Cependant, l'essentiel est préservé : grâce à une superbe réalisation tout en couleurs sombres (n'oubliez pas de régler l'écran sur l'affichage le plus lumineux possible pour distinguer les détails), Chakan GG retrouve l'ambiance horrifico-mystique qui fait le charme de ce jeu étrange. Plongé dans une telle atmosphère, on passera vite l'éponge sur les quelques problèmes de jouabilité pour retenir surtout que le jeu n'est pas évident du tout. Et comme la magie apporte une petite touche stratégique à l'ensemble, voici la cartouche idéale pour faire le bonheur des pros de la plate-forme qui ont envie de sortir des Mickey et autres Alex Kidd. ■

Iggy, testeur en putréfaction.

Joli bébête, on touche pas hein ?

Dur d'éviter les adversaires ailés.

84%

CHAKAN

- GAME GEAR
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 87 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 83 %
- Durée de vie : 84 %
- Player fun : 91 %

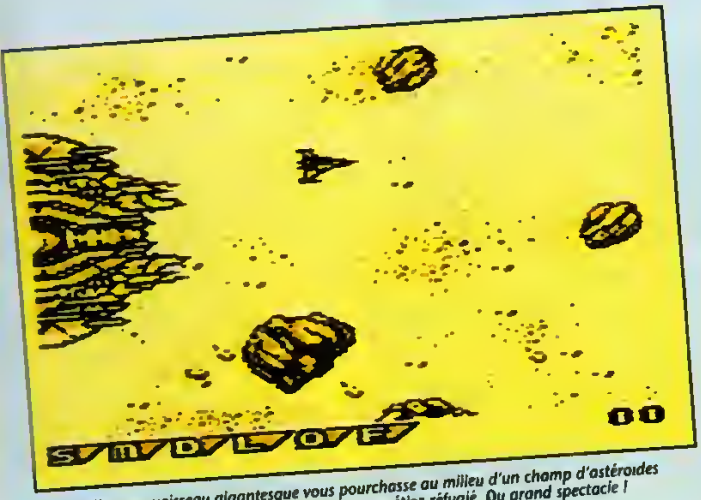
A B C D E F

Dans la série « y a pas de mal à se faire du bien », Konami révise ses classiques. Pour l'innovation, repassez aux horaires de bureau.

Bien avant les Tiny Toon et autres Castlevania, Konami s'est fait remarquer par une série de shoot them up mythiques. Le premier du genre, Gradius (rebaptisé Nemesis chez nous), est d'ailleurs un des seuls jeux du genre dont la notoriété rivalise avec celle de R-Type. Histoire de contenter les fans (et accessoirement de remplir sa *popoche* de quelques *sousous*), l'éditeur nippon nous gratifie d'une suite.

LA MAXIME DU JOUR : « IL Y A SUITE ET SUITE. »

Une longue pratique des jeux vidéo, judicieusement complétée par une retraite de six ans dans un monastère bouddhiste situé sur l'un des sommets les plus inaccessibles de l'Himalaya, m'a permis d'arriver à entrevoir la lumière. J'en ai tiré quelques vérités immuables dont la lucidité éclaire ma vie de tous les jours. Ainsi, cette phrase que me répétait mon vieux maître : « Il y a suite et suite. » En effet, il y a la suite amoureusement travaillée, qui reprend le concept du jeu dont il s'inspire pour proposer quelque chose de vraiment nouveau. Et puis il y a la suite un peu paresseuse, option « poil dans la main », qui se contente de pomper les éléments du premier volet et d'y inclure de nouveaux niveaux. Pris d'une crise de flemmingite aiguë, Konami a résolument choisi la seconde option. Attendez : je n'ai pas dit du mal, hein ? Je constate, c'est tout.



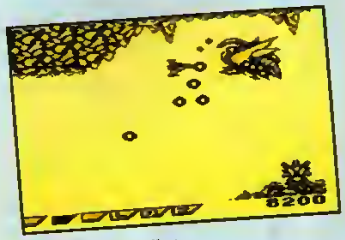
Dès le début, un vaisseau gigantesque vous pourchasse au milieu d'un champ d'astéroïdes et tente de pénétrer dans les cavernes où vous vous étiez réfugié. Du grand spectacle !

ON PREND PAS DE RISQUE

Dans Nemesis II, on retrouve le même scrolling horizontal, le même vaisseau, et surtout un système d'armement aussi bizarre que celui utilisé dans le premier du nom. En guise de bonus, vous récoltez des générateurs qui font monter une jauge en bas de l'écran. Lorsque celle-ci atteint l'arme que vous souhaitez utiliser, il vous faut alors appuyer sur un bouton pour l'installer sur votre vaisseau. Le choix des armements est assez varié : vous pouvez disposer de tirs laser, de tirs multidirectionnels, de missiles, d'un champ de force et même d'un vaisseau de renfort, sans oublier des « speed up ».

Si certaines armes sont cumulables, il faudra choisir entre le laser (à l'écran) ou le tir multidirectionnel.

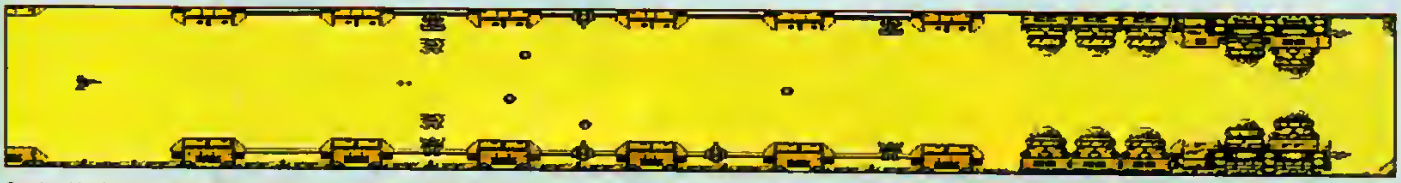
Pas trop le temps d'admirer les ruines...



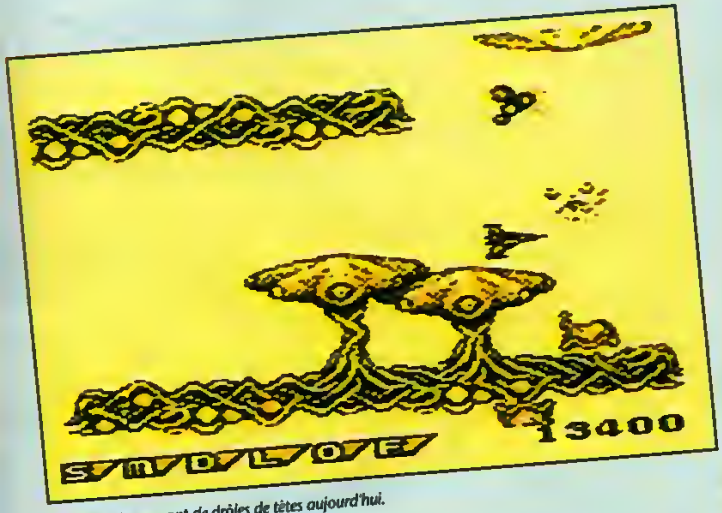
Plus beaucoup d'effort...

ÇA Y EST, J'SUIS MORT !

Pour survivre dans les passages vraiment galères, rien ne vous empêche de cumuler



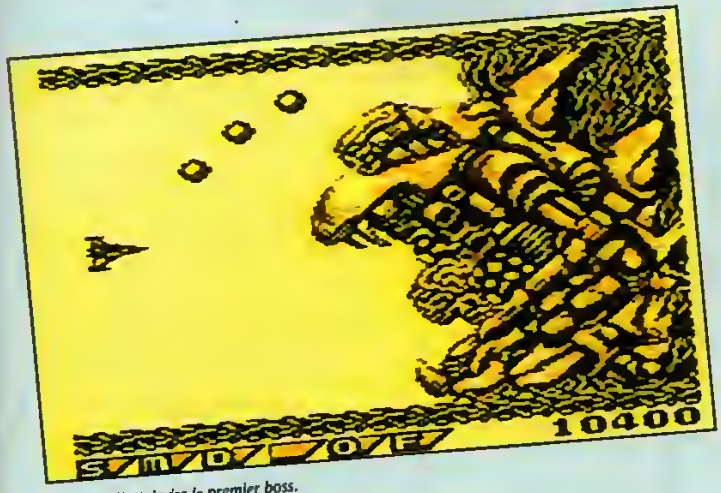
On aime bien les contrastes dans les Nemesis. Après un premier niveau aux tonalités organiques, le deuxième niveau vous promène dans un paysage high-tech. Ne vous fiez pas au faible nombre d'ennemis présents sur les écrans : les canons cachés dans le décor se chargeront de vous refroidir. À noter : il y a des bonus dans les dômes.



Les champignons ont de drôles de têtes aujourd'hui.

Le champ de force n'est pas inutile face à cette espèce d'ordinateur.

plusieurs armes. Et croyez-moi, ce n'est pas du luxe. Les cinq niveaux vous en feront bien baver : même en mode facile, la barre du niveau de difficulté est placée assez haut. Pour passer certains endroits, il faut slalomer au millimètre, ce qui n'est pas forcément évident vu la faible lisibilité de l'écran de la Game Boy. Sans loupe, c'est l'enfer ! Heureusement, un mode entraînement vous permettra d'effectuer une reconnaissance de chacun des quatre premiers niveaux et de vous habituer aux dangers qui vous attendent. Le continue illimité évite également que le jeu devienne encore beaucoup trop galère.

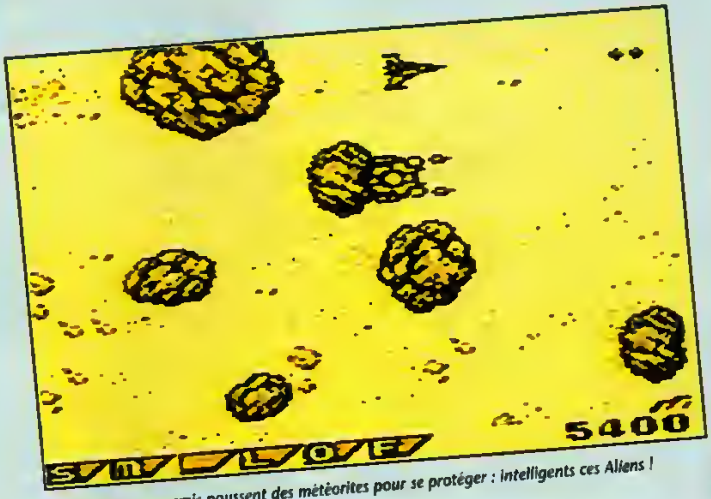


... avant d'atteindre le premier boss.

100 % MARKETING, 83 % FUN

Dire de Nemesis II qu'il déclenche l'enthousiasme serait franchement exagéré. Trop peu original, ce jeu sent le produit de série à cent mètres. N'empêche qu'il bénéficie de tout le savoir-faire de Konami en la matière. C'est beau, très bien fait, suffisamment dur pour éclater les pros et surtout vraiment bon à jouer. Malgré mes réticences, j'avoue que j'ai passé un bon moment en réalisant ce test. Nemesis II est bien parti pour m'assurer quelques heures agréables en tête à tête avec ma chère Game Boy. Comme quoi on peut faire des ravages sans beaucoup de personnalité. N'est-ce pas mademoiselle Sophie Favier ? ■

Iggy, ne sait plus à quel saint lasérifier.



Des chasseurs ennemis poussent des météorites pour se protéger : intelligents ces Aliens !

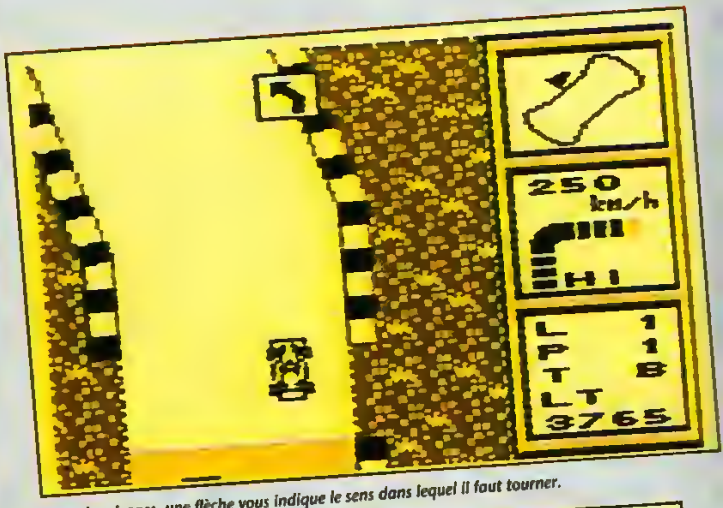
Dans le quatrième niveau, ça flingue de partout : bonne chance !

83%

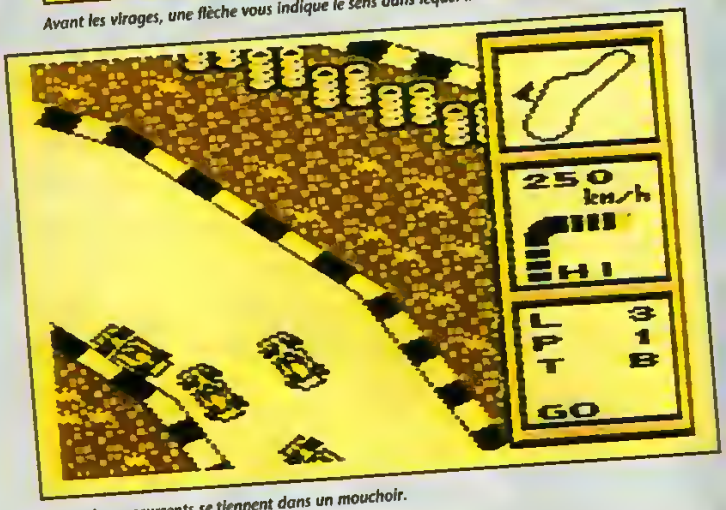
NEMESIS II

- GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 84 %
- Son : 77 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 86 %
- Player fun : 85 %

A B C D E F



Avant les virages, une flèche vous indique le sens dans lequel il faut tourner.



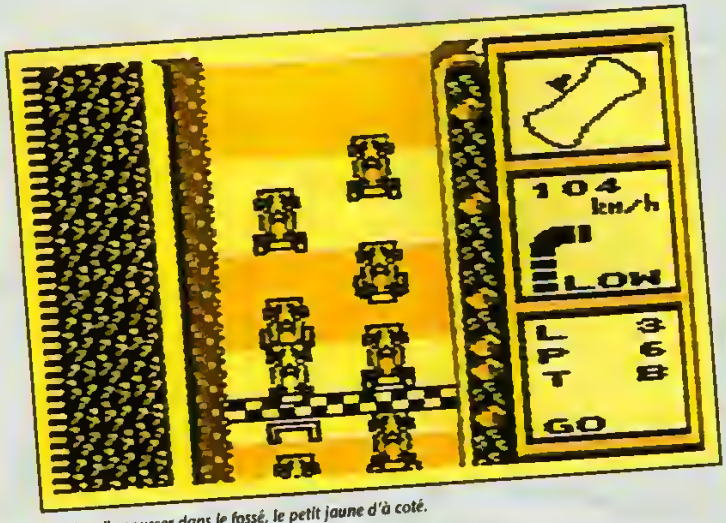
Eh oui, les concurrents se tiennent dans un mouchoir.

Non monsieur, n'insistez pas. Je vous assure que Virtua Racing n'est pas prévu sur Game Boy.

Les plus « nipponophiles » des possesseurs de Megadrive ou de PC Engine se souviennent certainement de **F-1 Circus**, un jeu de course automobile, peu connu en France mais best-seller au Japon. La Game Boy a désormais droit à F-1 Circus par le biais d'un clone, à peine déguisé, de ce grand classique.

J'AI LA MEILLEURE VOITURE, C'EST DANS LE CONTRAT

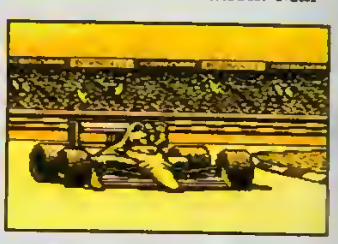
À l'inverse de la plupart des courses sur console, The Spirit of F-1 ne mise pas sur les sensations fortes. Pas de vues en 3D, pas plus que d'effets de vitesse de folie, tout le scénario se déroule ici en vue aérienne. L'intérêt du jeu réside bien plus dans le nombre d'options et la possibilité d'augmenter l'équipement de la voiture. Trois types de véhicules, plus ou moins difficiles à conduire, vous sont proposés : F3, F3000 et F1. Comme souvent, vous pouvez choisir entre vous entraîner sur un circuit, participer à une course unique ou concourir en mode championnat. Dernier raffinement, le choix de l'écurie : vous pourrez y sélectionner une voiture de série avec ou sans boîte de vitesses. Mais le plus fun reste toutefois de construire sa propre voiture : à vous d'adopter le moteur, la boîte de vitesses, les ailes et les pneus les plus adaptés au terrain et à votre style de conduite.



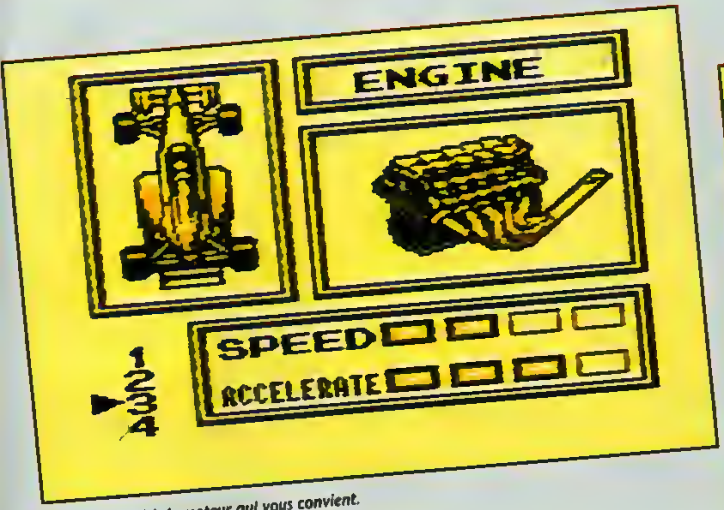
Je vais m'le pousser dans le fossé, le petit jaune d'à coté.

J'AI LA MEILLEURE TENUE DE ROUTE, C'EST DANS LE CONTRAT

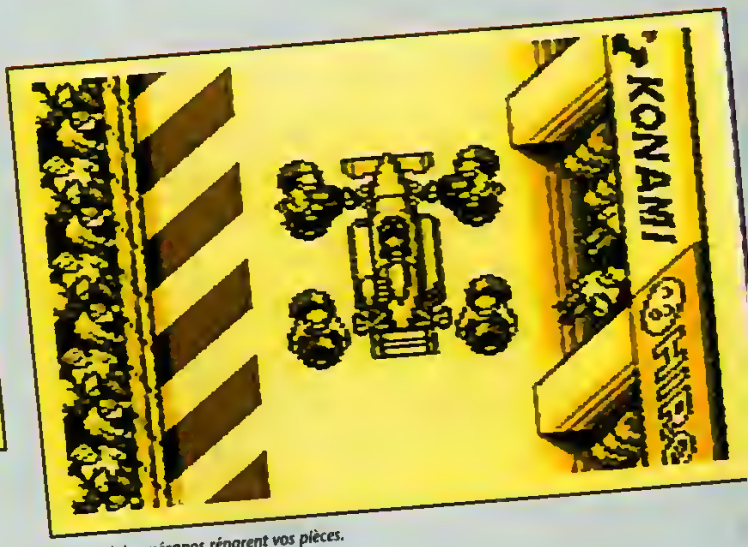
Les courses proprement dites restent assez « arcade ». Ne vous attendez donc pas à une véritable simulation. Mal-



Toujours soigner l'intro, ça fait plaisir.



À vous de choisir le moteur qui vous convient.



Au stand, les mécanos réparent vos pièces.

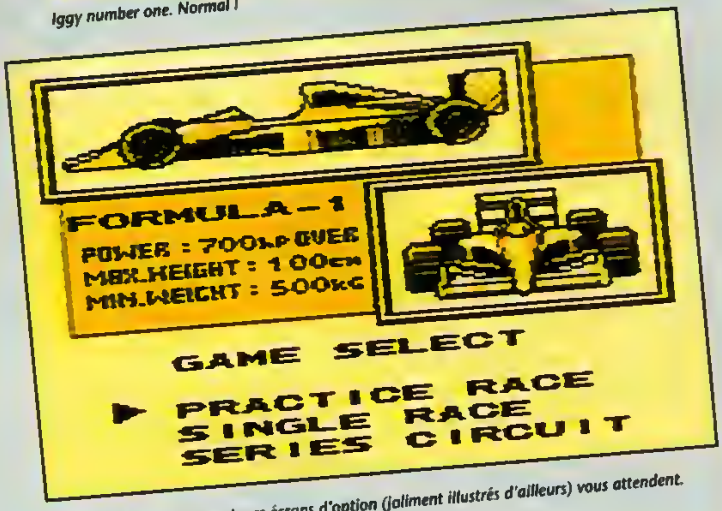
gré tout, l'usure des pièces et l'obligation de s'arrêter aux stands apportent un petit zeste de stratégie bienvenu. Les réactions de votre voiture sont en effet étroitement liées à l'état de ses pièces : essayez de négocier des virages à la corde avec des pneus lisses, pour voir. Si le jeu en solo reste marrant, Spirit of F-1 ne prend vraiment toute sa mesure qu'à quatre. Cette cartouche compte en effet parmi les rares élues qui acceptent de fonctionner avec l'adaptateur pour quatre joueurs de la Game Boy. Bien vu !

J'AI ÉTÉ BATTU ! C'EST PAS FAIR PLAY

Je ne sais pas si vous vous en êtes rendu compte, mais je ne fais pas preuve d'un enthousiasme débordant depuis le début de cet article. La raison est que Spirit of F-1 est trop proche (pour ne pas dire honteusement pompé) de F-1 Circus qui, lui-même, n'était pas vraiment une révolution. À l'image de sa réalisation, honnête mais pas extraordinaire (l'effet de vitesse aurait pu être un peu plus percutant), c'est du grand classique, indémodable et solide, comme on en faisait avant-guerre (à l'époque où Pierre Bellemare était encore jeune et Maryse un peu moins grosse). Mais bon, je dis ça comme ça, histoire de râler. Ça n'empêche pas cette cartouche d'être un clone réussi qui comble un trou dans la ludothèque de la Game Boy. Eh bien, z'êtes contents les mecs ? Maintenant, non seulement vous l'avez votre F-1 Circus mais, en plus, on peut y jouer à quatre.. ■

Iggy, fan du Prost des guignols (c'est dans le contrat).

Iggy number one. Normal !



Au début de la partie, quelques écrans d'option (joliment illustrés d'ailleurs) vous attendent.

79%

THE SPIRIT OF F-1

- GAME BOY
- Genre : course auto
- Graphisme : 66 %
- Animation : 72 %
- Son : 67 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F

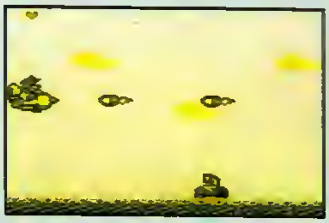
Toc, toc, badaboum ! Baloo s'en va jouer à la patrouille de France sur Game Boy.

C'est chaque fois la même chose ! Il suffit d'entamer une sieste bien méritée pour que survienne une mission. Alors, on se lève péniblement, on s'extirpe de ses rêves remplis de miel, on se met aux commandes de son coucou, et on s'en va accomplir des opérations de transport aérien au milieu de mille dangers. Ah ! là ! là ! c'était bien, pourtant, la couette...

J'AI LA TÊTE EN BAAAAS !

Dans ce jeu de tir, alternant scrolling horizontal et scrolling vertical, vous devrez guider Baloo à travers des paysages accidentés emplis de batteries DCA et d'acolytes de Don Karanage. Ceux-ci prennent les déguisements les plus fous : vous aurez ainsi la surprise de tomber sur des lanceurs de balles de base-ball

Petit descriptif de chaque mission.

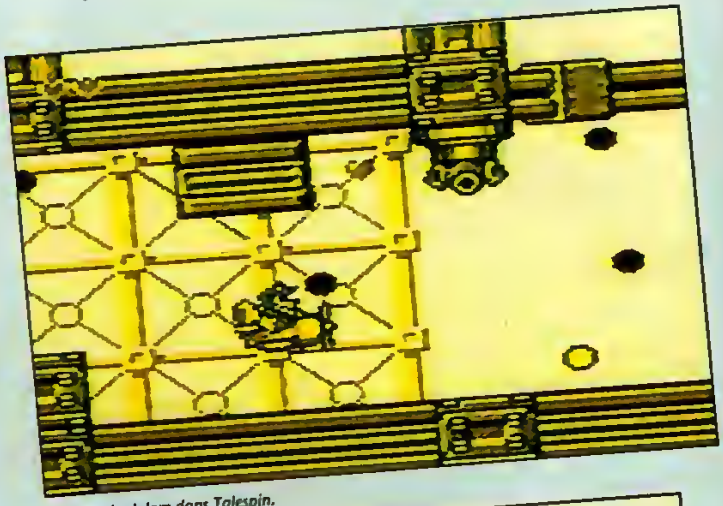


Le premier boss est un sous-marin. Visez la partie émergée

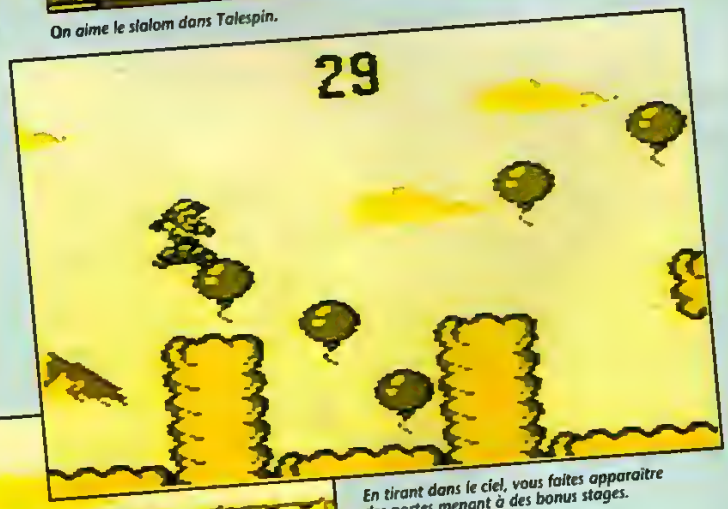
ou des oursons accrochés à des deltaplanes. Contrairement à nombre de ses confrères, Talespin propose une action plutôt subtile : ici, la stratégie du bourrin ne donne pas grand-chose. Primo parce que, la plupart du temps, l'avion de Baloo ne dispose que d'un tir lent, ce qui ne permet pas, comme chez certains de ses confrères, de forcer le passage en mitraillant à tout va. Ici, on vise ! Secundo parce que, pour marquer le maximum de points, vous devrez récolter des caisses et des stocks d'or en route, ce qui vous oblige souvent à vous livrer à des exercices de rase-mottes hautement périlleux. Talespin privilégie donc le **pilotage de précision** au tir à gogo, ce qui n'est pas plus mal à mon goût.

LE BRICOLO DU CIEL

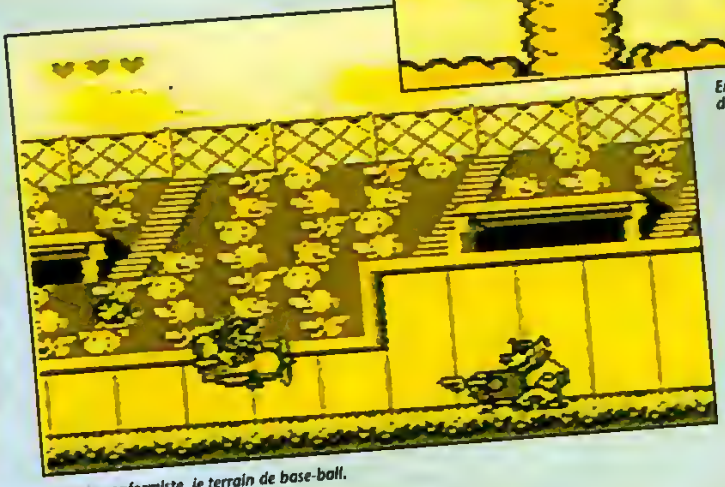
La caractéristique la plus marrante du jeu reste la possibilité **d'inverser les commandes** du coucou. Vous pilotez alors la tête en bas, ce qui vous permet de revenir sur vos pas. Très sympa et utile pour récupérer des caisses inaccessibles ! Après chaque niveau, vous pouvez faire un petit tour par la boutique où l'on vous propose une batterie **d'équipements** tous plus alléchants les uns que les autres : tir rapide, tir très rapide, continue, vie supplémentaire,



On aime le slalom dans Talespin.

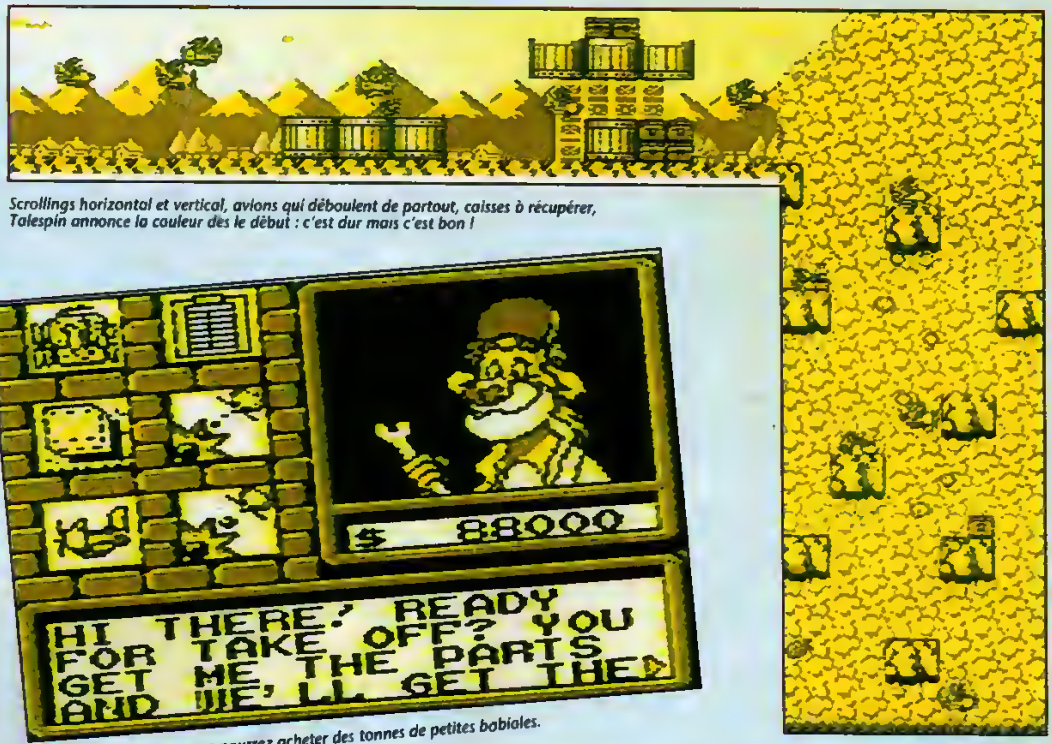


En tirant dans le ciel, vous faites apparaître des portes menant à des bonus stages.



Pas tres conformiste, le terrain de base-ball.

moteur et stage de bonus. Mais comme rien n'est gratuit dans la vie, les possibilités d'achat dépendent étroitement de la somme récoltée durant le trajet.

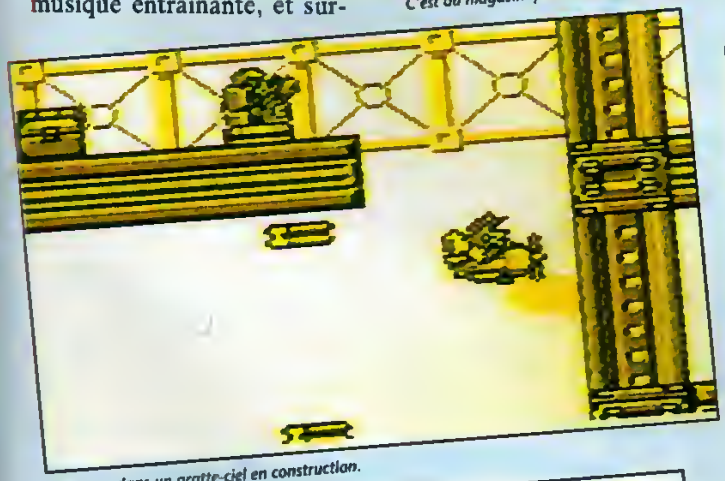


Scrollings horizontal et vertical, avions qui déboulent de partout, caisses à récupérer, Talespin annonce la couleur dès le début : c'est dur mais c'est bon !

AUSSI DOUX QUE DU MIEL

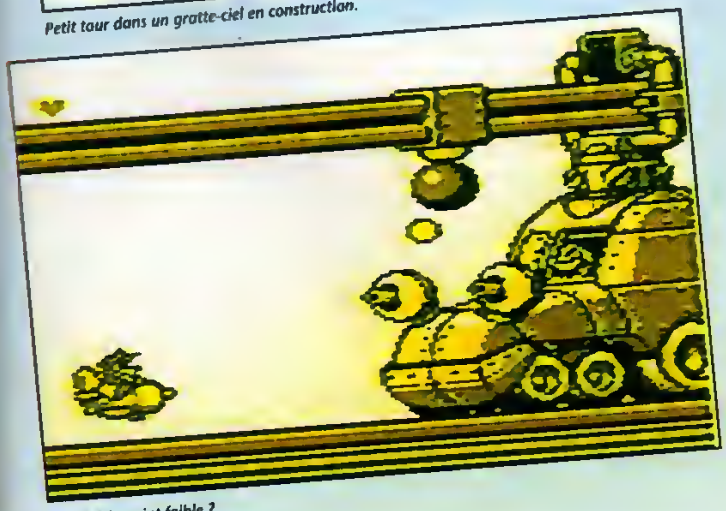
Cette adaptation du dessin animé Super Baloo est donc une bonne surprise. Au lieu d'un sempiternel jeu de plate-forme, Capcom nous propose un shoot them up familial et non violent. Une bonne cartouche avec une action suffisamment originale et intense pour éclater aussi bien les amateurs de tir à gogo que les fans de Disney. L'ensemble est superbement réalisé avec de zolis graphismes, des animations impeccables et une musique entraînante, et surtout, Talespin est saupoudré de cette foule de bonnes idées qui rendent un jeu vraiment attachant. Sans compter que le niveau de difficulté, assez élevé, garantit que la cartouche ne finira pas à la poubelle au bout de quelques heures. Bref, du boulot d'orfèvre. Ah ! si toutes les cartouches mettant en scène des personnages connus pouvaient être aussi bonnes... ■

C'est au magasin que vous pourrez acheter des tonnes de petites babiales.



Petit tour dans un gratte-ciel en construction.

Les oursons en deltaplane ne sont pas faciles à éviter.



Il est au le point faible ?

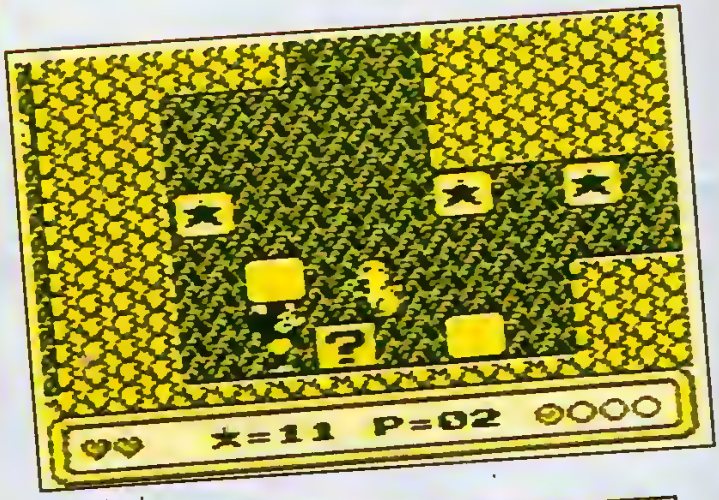
Iggy, le roi du ciel
de la rue Louis-Pasteur.

82%

TALESPIN

- GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 82 %
- Animation : 78 %
- Son : 77 %
- Jouabilité : 77 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 87 %

A B C D E F



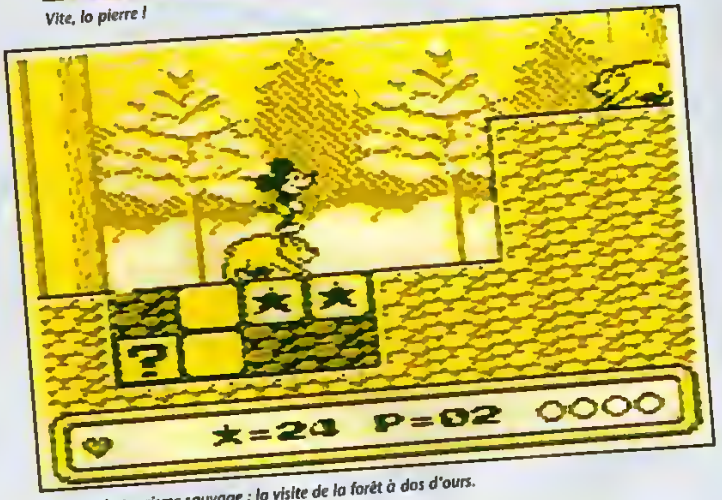
Vite, la pierre !

La souris la plus connue du monde fait un petit tour sur console de poche. On ne peut pas toujours gagner.

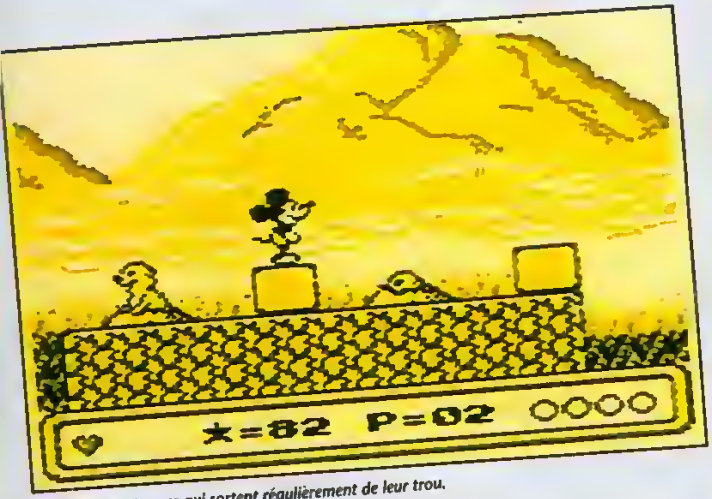
Il y a vraiment des gens qui ont des idées saugrenues. Prenez Pete : il pourrait dévaliser une banque, détourner un avion, détruire la planète, cambrioler l'Oncle Picsou comme tout gangster digne de ce nom. Eh bien non, il préfère voler un gâteau d'anniversaire, cet âne. Le hic, c'est que le gâteau en question était destiné à l'adorable Minnie. Sitôt dit, sitôt fait, Mickey et Minnie s'en vont sur les traces du mal élevé afin de récupérer le gâteau qui, soit dit en passant, ne doit plus être de première fraîcheur après quatre heures sous le soleil. Ils feraient peut-être mieux de laisser Lester s'empoisonner tout seul, ce qui aurait épargné bien des peines à tout le monde.

SOURIS, C'EST NOËL

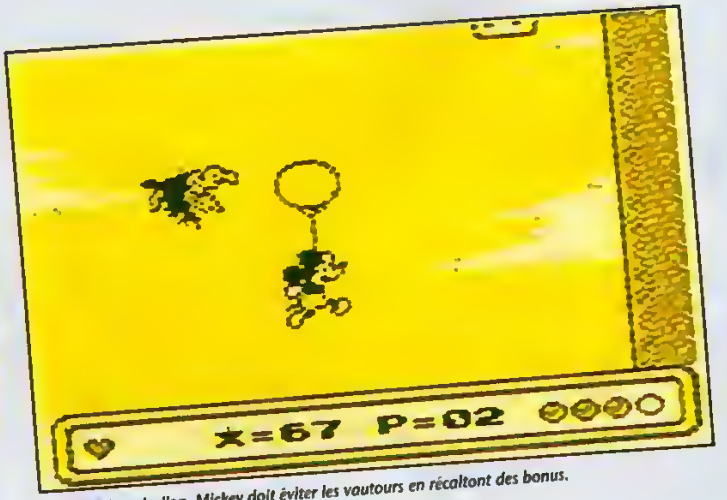
Mais bon, comme ce n'est pas la solution qui a été choisie par les deux souris, il va falloir se plonger dans le jeu. Les plus observateurs d'entre vous auront noté que j'ai parlé de Mickey et de Minnie. En effet, vous avez le choix entre les deux personnages au début de chaque niveau. Ne vous prenez pas la tête : mis à part le look, il n'y a aucune différence entre les deux (un truc pour les reconnaître : Minnie, c'est celle qui porte la jupette. Si, si !). Pour le reste, on nage dans le grand classique, avec tous les



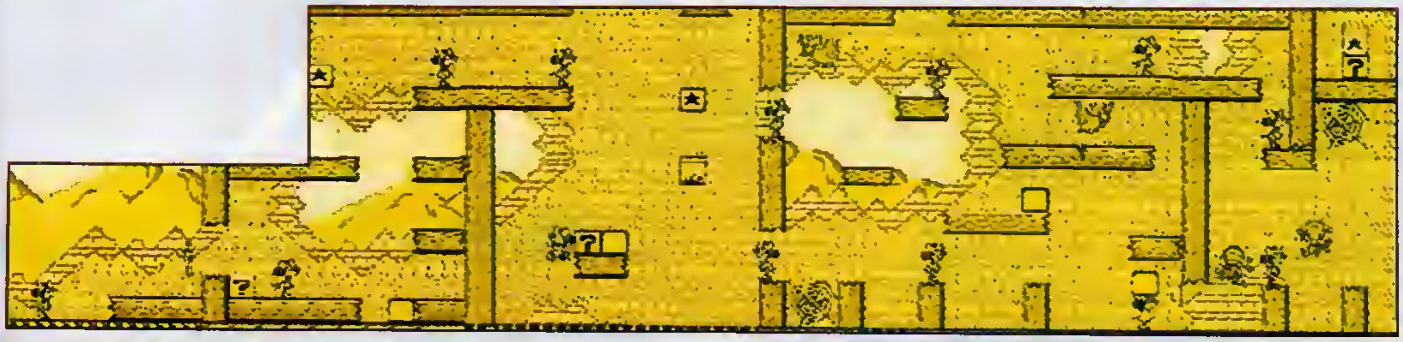
Le must du tourisme sauvage : la visite de la forêt à dos d'ours.



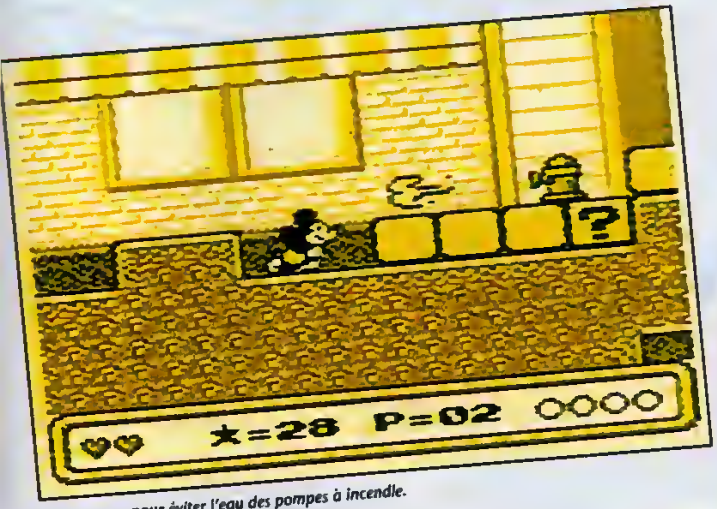
Attention aux taupes qui sortent régulièrement de leur trou.



Accroché à un ballon, Mickey doit éviter les vautours en récoltant des bonus.



La deuxième partie du troisième niveau vous promène dans de vieilles ruines hantées par des araignées et des chauves-souris. Ambiance



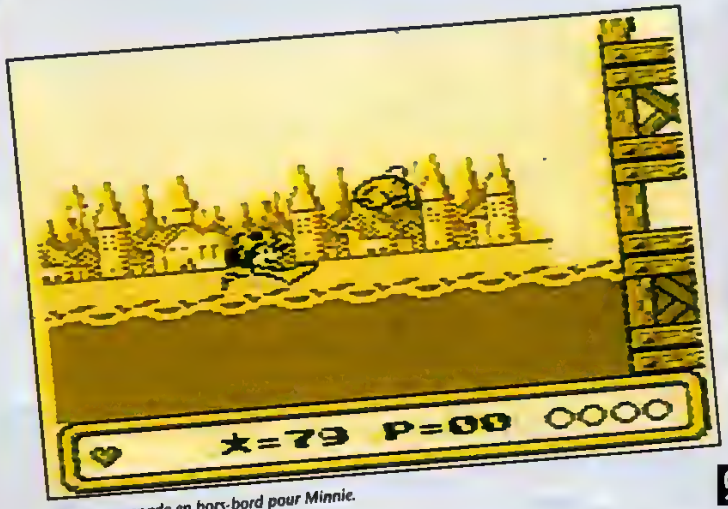
Baissez-vous pour éviter l'eau des pompes à incendie.

pièges habituels du genre : plates-formes mouvantes, qui tombent lorsqu'on met le pied dessus, ennemis attaquant par le haut et j'en passe et des meilleures. Bien entendu, nos amis peuvent se défendre : pour cela, ils attrapent des pierres et les jettent sur leurs ennemis. Les niveaux sont divisés en trois sous-niveaux à la fin desquels vous retrouverez Dingo, qui vous donnera des informations quant à la direction qu'a prise Lester. D'autres pierres abritent, elles, des bonus : invulnérabilité, points de vie, etc. Quelques stages échappent au jeu de plate-forme : vous aurez ainsi droit à un petit parcours en hors-bord ou à une envolée en ballon.

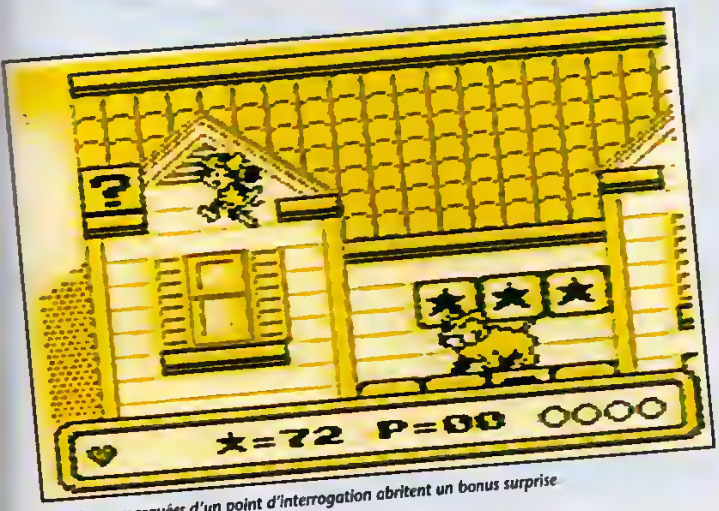
SOURIS DE LABORATOIRE

Si vous voulez vraiment mon avis, Mickey's Chase est un peu décevant. On ne peut pas parler de grosse daube, non, loin de là, mais il n'a rien du jeu du siècle non plus. L'ensemble est très propret, pas mal réalisé (à condition d'aimer le look graphique du Mickey des débuts), jouable et plutôt varié, avec même quelques bonnes idées, comme le passage où il faut chevaucher des ours. Bref, ça se laisse jouer mais il manque l'étincelle qui en ferait autre chose qu'un banal produit de série. En plus, le jeu est trop facile avec ses continue illimités. À moins d'avoir un frangin en bas âge ou d'être un inconditionnel de la famille Disney, il y a nettement mieux sur Game Boy. ■

Iggy, va peut-être passer à autre chose maintenant que le test est fini (mais où est-ce que j'ai mis mon Tom et Jerry ?).



Petite promenade en hors-bord pour Minnie.



Les pierres marquées d'un point d'interrogation abritent un bonus surprise

68%

MICKEY'S CHASE

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 72 %
- Animation : 72 %
- Son : 83 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 69 %
- Player fun : 70 %

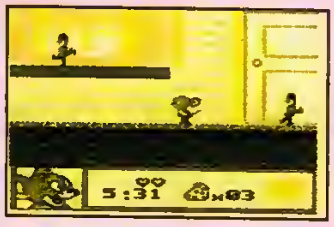
A B C D E F

Qui veut jouer au chat et à la souris sur Game Boy ?

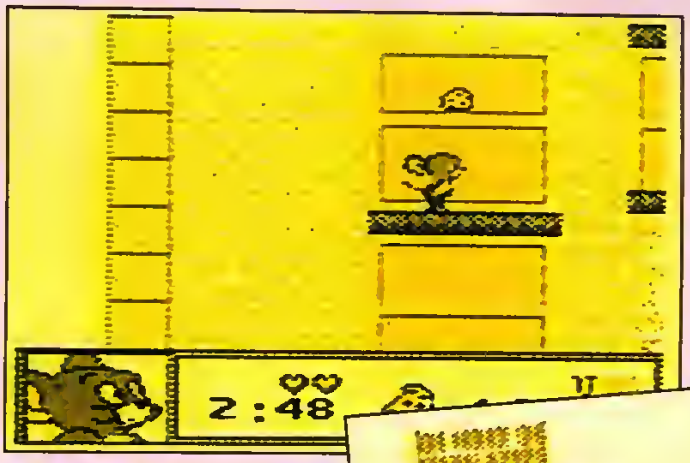
Tom et Jerry fait un retour en force à la télé par l'intermédiaire des consoles de jeux. Après la Master System, la NES et la Super Nintendo, c'est au tour de la Game Boy d'accueillir l'un des duos les plus explosifs de l'histoire du cartoon.

N'OUBLIEZ PAS L'GUIDE, SIOU PLAÎT

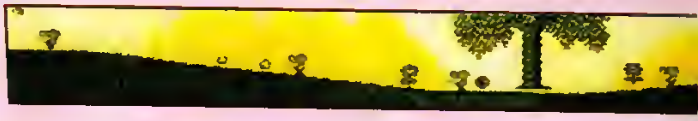
Vous dirigez Jerry, la souris, partie à la recherche de son cousin Tuffy, kidnappé par Tom, le chat. L'étendue à explorer se divise en trois mondes, eux-mêmes décomposés en trois niveaux (avec un stage final, le dixième, en prime). Après une petite promenade dans les rues de la ville, vous vous retrouverez dans le parc au milieu des plantes carnivores puis sur le toit d'une maison. Le deuxième monde vous place dans une ambiance plus domestique, mais pas plus tranquille, à l'intérieur d'une maison. Promenoir truffé de montecharge et de portraits qui tombent, salle de bains remplie de requins, cuisine. C'est pas « Matin bonheur ». On reste dans le même registre avec le troisième monde, un garage bourré de guillotines, un jardin pour le moins sauvage et une virée sur la cime des arbres. Tout ça pour atterrir dans la chambre à coucher de Tom, qui constitue le cadre du dixième niveau.



Des petits soldats de plomb bien dans le cadre du jeu.

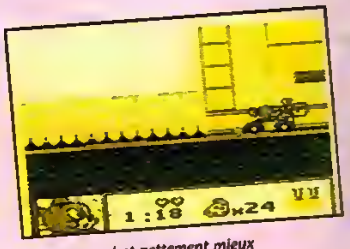


Mangez les morceaux de gruyère.

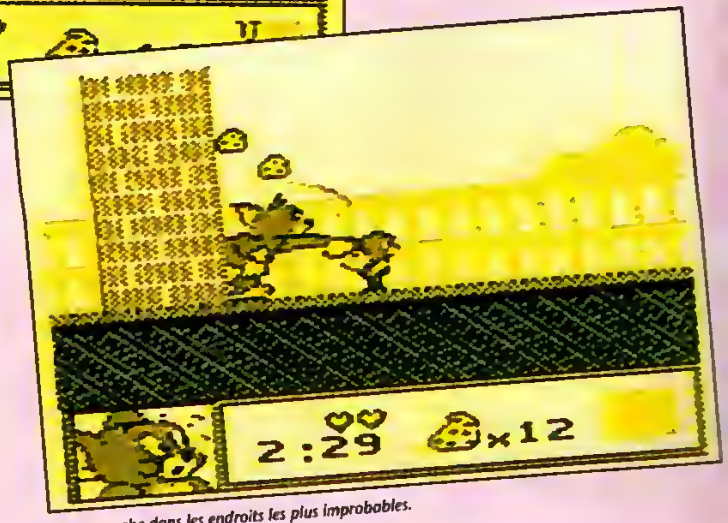


LA SOURIS PASSE PARTOUT

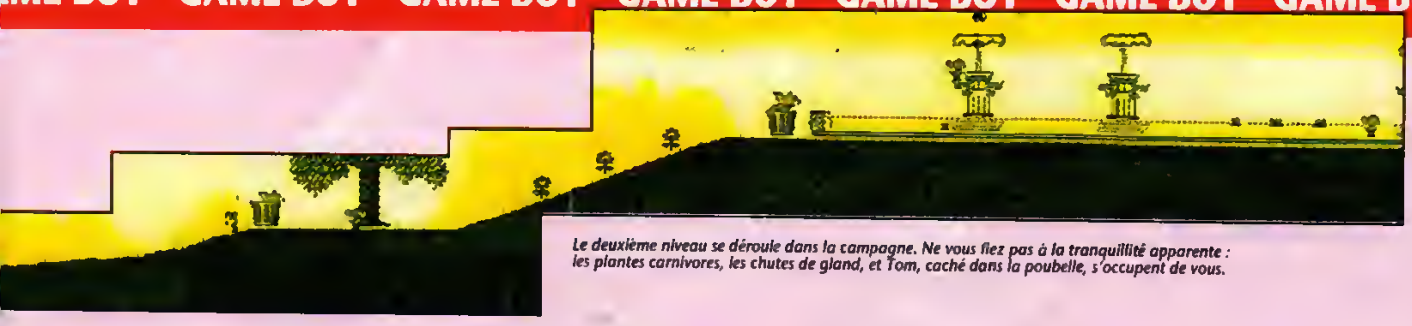
Sur le chemin, vous trouverez des... fromages ainsi qu'une pléiade de bonus. Les montres augmentent le temps imparti pour finir un tableau, le cœur accorde une vie supplémentaire, les étoiles font remonter les points de vie. Quant aux sodas, récupérez-en trois pour obtenir un 1Up. Le plus intéressant pour se défendre reste toutefois les billes. Jetées sur les adversaires, elles permettent de se débarrasser des inopportuns en général, et aussi de l'inopportun en chef, j'ai nommé Tom. L'adversaire préféré de Jerry se cache en effet derrière les murs, les meubles, dans les poubelles et en sort quand la souris se rapproche, pour lui coller des coups de griffes. Vous aurez également l'occa-



La voiture, c'est nettement mieux pour passer sur les pointes.



Tom se cache dans les endroits les plus improbables.



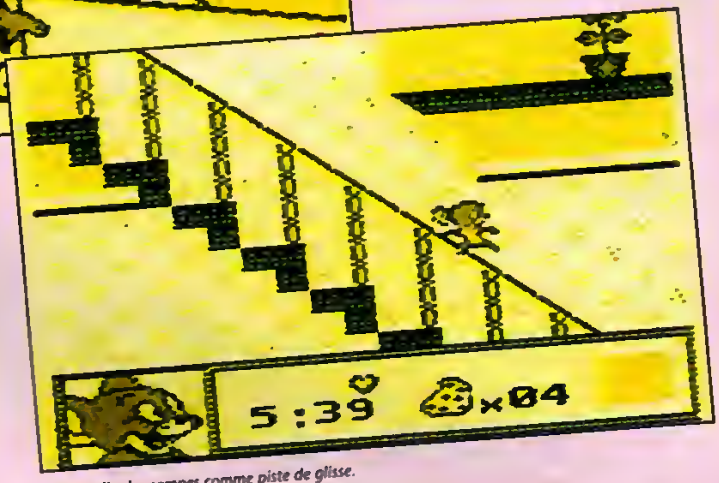
Le deuxième niveau se déroule dans la campagne. Ne vous fiez pas à la tranquillité apparente : les plantes carnivores, les chutes de gland, et Tom, caché dans la poubelle, s'occupent de vous.

Très classes, les graphismes fixes.

sion d'apprécier la diversité des moyens de transport proposés. J'aime bien la petite voiture ou les jets d'eau mais le plus marrant reste quand même la progression dans les gouttières ou les tuyaux. Jerry est aspiré et vous voyez une petite boule progresser dans les canalisations avant que la souris sorte à l'autre bout.

ON NE PEUT PAS ÊTRE PARFAIT

Comme on pouvait s'y attendre de la part d'un jeu de plate-forme sur Game Boy, Tom et Jerry est une vraie réussite. Les graphismes, adorables, collent vraiment bien à l'ambiance du dessin animé. Les niveaux sont longs, variés et bourrés de bonus. La jouabilité est impeccable. On trouve aussi des tonnes d'idées, comme les passages dans les gouttières, qui permettent de ne jamais s'ennuyer. Bref, cette cartouche est un vrai petit régal. Seul reproche : la durée de vie. Le jeu n'est pas très dur et les mots de passe qui permettent de reprendre au dernier monde par lequel vous êtes passé diminuent encore plus le challenge. Pour les bons joueurs, le rapport temps de jeu/prix est très défavorable. C'est dommage : avec un mode hard, Tom and Jerry aurait mérité un bon 89 %. On le conseillera surtout aux débutants et aux plus jeunes joueurs... ou à ceux qui, comme moi, vivent dans le luxe et l'opulence et peuvent se permettre de se faire plaisir en cédant à un coup de cœur. ■



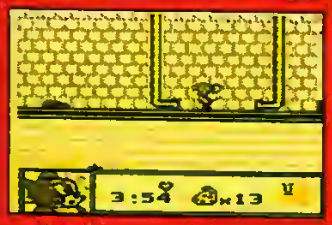
Jerry utilise les rampes comme piste de glisse.

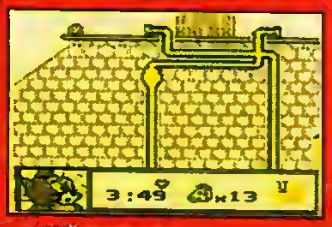
Mieux qu'un trampoline, le fauteuil permet d'atteindre les endroits inaccessibles.

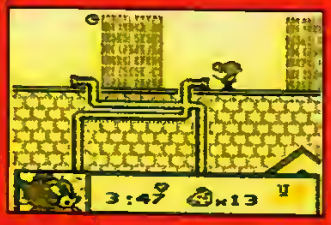
Elle avance, la souris, elle avance...

Iggy, milite au M.J.P.D.M.P.A.F.2.Q.M. (Mouvements pour des jeux plus durs mais pas Addams Family 2 quand même).

JERRY PASSE PARTOUT







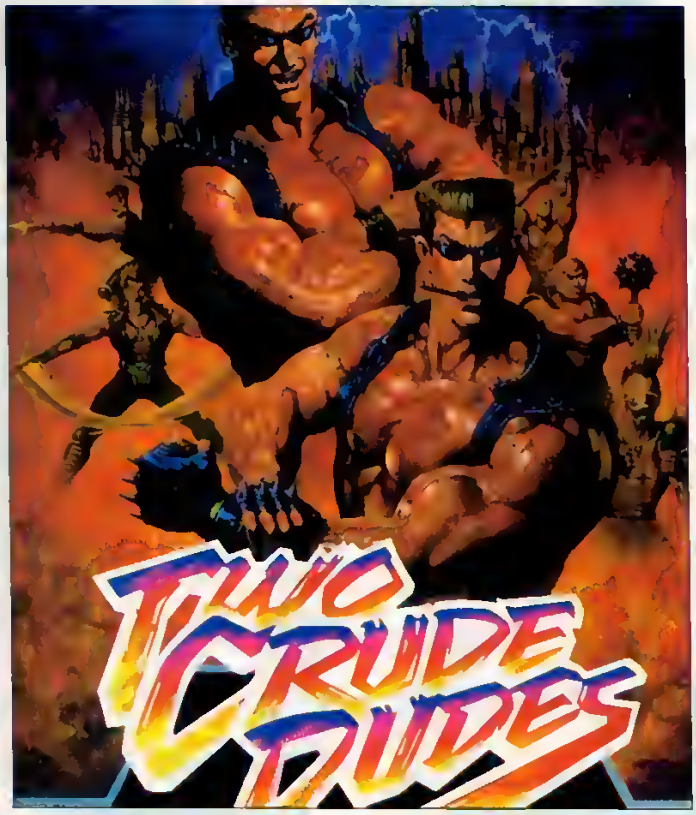
Jerry peut utiliser les tuyaux comme moyen de transport. Maintenant, non ?

77%

TOM AND JERRY

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 89 %
- Son : 76 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 64 %
- Player fun : 83 %

A B C D E F



Face à Two Crude Dudes, je me surprends à douter : et si les jeux vidéo n'étaient vraiment qu'un loisir pour les dégénérés du bulbe ?

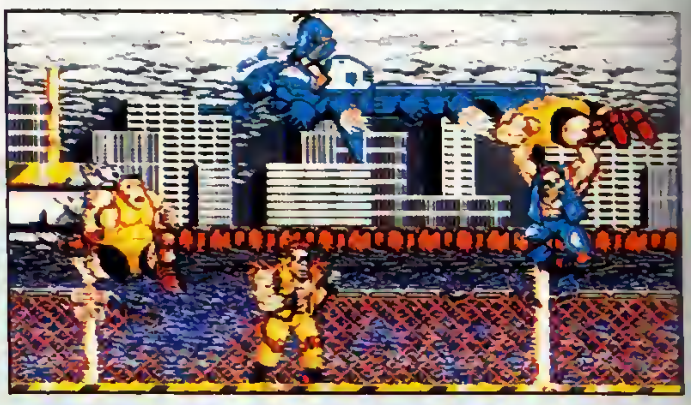
Dans un New York post-nucléaire, deux frangins à l'air aussi abruti que balèze lattent allégrement tout ce qui leur passe sous la main pour avoir la peau d'un savant fou qui a lancé une armée de mutants sur la ville. À partir de ce scénario, ô combien subtil, Data East avait pondu un jeu d'arcade « pur bourrin » mais assez rigolo, à en croire notre spécialiste Wonder et notre moins spécialiste (mais néanmoins sympathique) 50 Hz. Toujours avec la même histoire, Sega a réussi à pondre une cartouche qui, il faut le dire, restera dans les mémoires comme une des pires daubes de la Megadrive. Comme quoi...

Une petite ambiance BD avec les onomatopées : c'est la fête.

VOITURE 30' : VOTRE VOITURE EN DEUX SECONDES CHRONO

Je vous épargne vite fait le descriptif de l'action pour en venir au côté le plus rigolo du jeu. Nos deux héros barbouzes peuvent, entre deux coups de pied ou de poing, saisir tout ce qui leur passe sous le nez pour l'envoyer à la tronche des charmantes personnes qui croisent leur chemin. Vous marrez pas, c'est vraiment fun. « Hé ! toi, oui toi, tu la vois la voiture ? Eh bien, prends-la dans la gueule ! Et allez, rien que parce que c'est toi, j'en profite pour empoigner ton copain qui traîne par là et voilà que je te le balance dans les gencives ! » En mode deux joueurs, vous pouvez même choper votre acolyte et l'envoyer valser sur les adversaires. On ne peut pas vraiment dire que ça l'arrange beaucoup mais ça permet de régler sournoisement quelques comptes.

« J'vous l'dépose où l'colis, m'dame Denise ? »


Postez-vous sur le l'échafaudage et balancez un mutant sur le véhicule volant : c'est radical.

À JEU BOURRIN, JUGEMENT BOURRIN

C'est marrant. En me relisant, je réalise que j'ai écrit « le côté le plus rigolo du jeu ». Mille excuses : il fallait lire « le seul côté rigolo du jeu ». Parce que, pour le reste, on nage dans le marasme le plus complet. En résumant bien, on pourrait dire que Two Crude Dudes est monstrueusement laid (à ce niveau-là, c'est presque de l'art), grotesquement animé et surtout qu'il propose une des actions les plus sommaires que j'ai jamais vues. À côté, Streets of Rage ou Double Dragon, c'est du Hegel. Laid, bourrin et totalement inintéressant (même à deux, ce qui est un prodige !), cette cartouche a au moins le mérite de la constance. Il y a des jeux dont on se demande s'il fallait vraiment les importer. D'autres avec lesquels on est sûr : il ne fallait pas les importer ! ■

Mieux que la casse, les Dudes.

Iggy, va peut-être se mettre au tricot.

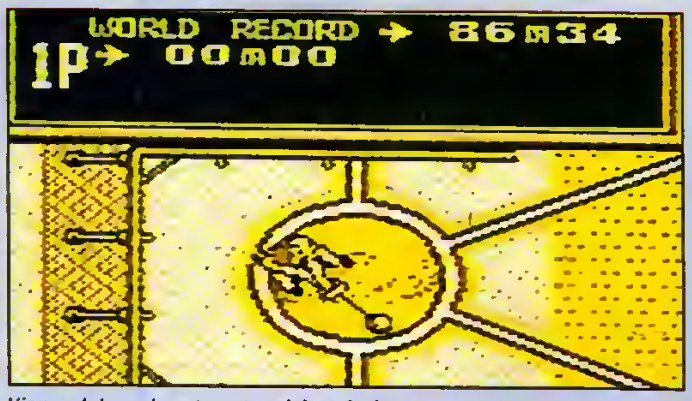
34%

TWO CRUDE DUDES

- MEGADRIVE
- Genre : beat'em up
- Graphisme : 20 %
- Animation : 35 %
- Son : 60 %
- Jouabillté : 77 %
- Difficulté : 71 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 5 %

A B C D E F

France 3
la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des
MINISTERES DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE
organise le premier
NRJ
CHAMPIONNAT DE FRANCE 1993
DE JEUX VIDEO
Participez aux éliminatoires
et recevez votre
TEE-SHIRT
CASQUETTE
ET PIN'S
Finales à Paris avec show à l'américaine
Pour tout renseignement
3615 Code FFJV
36.68.46.47
ouvert aux amateurs
sur toutes consoles
et micro-ordinateurs
500 000 F
DE PRIX
Hugo Délire
Retrouvez le 1er Championnat
de France officiel de jeux vidéo
sur le 3615 France 3 rubrique Hugo Délire.
E T I N D E P A R T I C I P A T I O N
2 photos d'identité)
250 F soit 150 F (Championnat de France) + 100 F (licence F.F.J.V. et assurance).
Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V. 8, rue d'Auteuil 75016 Paris
Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation (lieu, dates, etc.),
votre carte de participant au Championnat de France
ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)
Taille des tee-shirts S M XL XXL
0100
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TEL.
DATE DE NAISSANCE
ISOCOM Maisons-Alfort



L'épreuve du lancer de marteau est vue de haut. Ça change.

Une compétition multi-épreuve sur votre portable, ça vous dit ? Il vaudrait mieux, car il n'est pas question, avec maman qui vient de faire le ménage, d'effectuer un lancer du marteau ou de tirer à l'arc dans le salon...

Et voilà, Track & Field débarque maintenant sur Game Boy. Cela réjouira à coup sûr les sportifs tout en muscle, au hâle entretenu par des heures d'entraînement sous un soleil prodigue de ses chaleureux rayons, et qui représentent, à leur summum, l'idéal masculin. Bref, cela devrait plaire à tous les hommes, les vrais, comme José, notre très vénéré rédac en chef adjoint (c'est bon, je tiens mon augmentation !).

« OUAIS, EUH, SI, SI, J'AI DÉJÀ FAIT DE L'ÉCLECTISME »

L'idée de départ de Track & Field est plutôt bonne. Vous réunissez dans un même jeu du saut en longueur, du sprint, de l'haltérophilie, du triple saut, de la natation, etc. et vous laissez le joueur ébaudi s'ébattre joyeusement dans ces épreuves ludiques. Seulement, le problème, c'est que ce qui s'ébat le plus, c'est l'index et le majeur de la main droite du joueur susnommé. Eh oui ! À chaque fois, pour faire avancer votre bonhomme, il vous faut appuyer le plus rapidement possible sur les boutons A et B de votre console. Inutile de vous dire que, rapidement, des crampes fatales viendront faire souffrir votre pauvre appendice qui ne méritait certes pas ça. Là, réside la grande faiblesse du jeu.

Par ailleurs, Track & Field est plutôt bien réalisé et vous pourrez même y jouer à deux, avec un poteau, si vous possédez le câble de liaison Game Boy. Malgré tout, je préfère vous déconseiller ce jeu qui, il faut bien l'avouer, manque profondément d'intérêt. À moins que vous n'ayez besoin de faire un peu de rééducation ? ■

Chris, alias « mon Chrissounet d'amour » pour les intimes. Mais alors, vraiment les très intimes.

Ouh-gouargh !! que d'efforts pour quitter l'attraction de notre bonne vieille terre

Argh ! vous êtes séché sur la ligne d'arrivée du 100 mètres.

58%

TRACK & FIELD

- GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 81 %
- Animation : 82 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 22 %
- Player fun : 20 %

A B C D E F

Avec le Calculator Boy t'es branché t'es au top !

en AVANT première

59F seulement

+ 8F de frais d'envoi

8 CHIFFRES
ÉCONOMISEUR
DE PILE
ETUI RIGIDE
DE PROTECTION
PILE FOURNIE

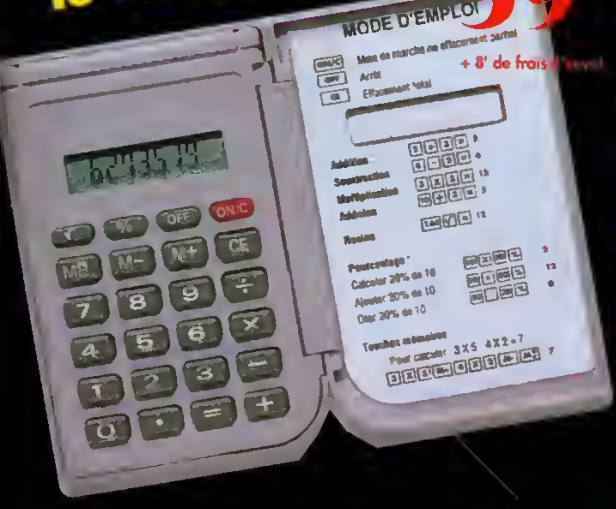
INDISPENSABLE :
enfin les maths deviennent sympa

PRATIQUE :
il tient dans toutes les poches

Tout le temps et partout : le Calculator Boy !

59F

+ 8F de frais d'envoi



Bon à découper et à renvoyer à :

Accessoires Shop - BP 11 - 60940 Monceaux

Je désire recevoir le Calculator Boy au prix unique de 59
(+ 8 F de frais d'envoi, quelque soit le nombre d'exemplaires commandés) :

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 +...

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre d'Accessoires Shop.

Nom.....Prénom .....

Adresse .....

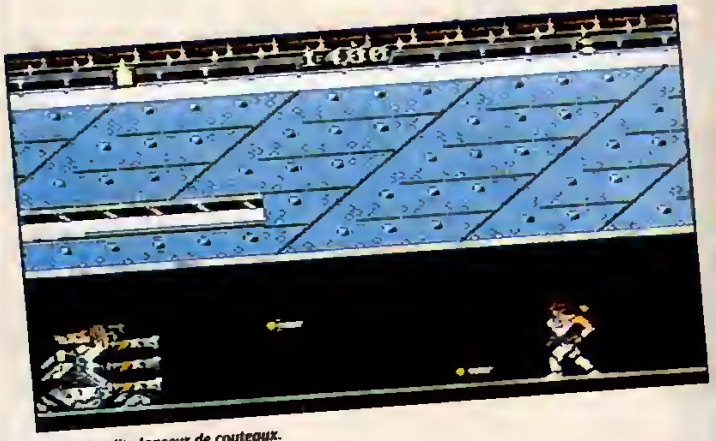
.....

Code postal .....Ville .....

Date de naissance .....

Signature obligatoire* :

*des parents pour les mineurs


Un hétéroclite lanceur de couteaux.

Après un Strider I passable, on attendait mieux de Strider II. Malheureusement, le jeu ne tient pas tout à fait ses promesses.

À l'occasion de la sortie du second épisode, il est dommage de constater que les programmeurs n'ont pas remédier aux défauts dont souffrait le Strider premier du nom. Enfin, que cela ne nous empêche pas de nous pencher d'un peu plus près sur les aventures de Hiryu, le guerrier qui est beaucoup plus agile que toute une bande de chimpanzés.

« TROTTE, TROTTE MA JUMENT... »

Hiryu, le personnage que vous dirigez, possède l'étonnante caractéristique de pouvoir effectuer des acrobaties assez incroyables. Il s'agrippe aux plafonds, effectue des bonds prodigieux, escalade les parois les plus abruptes sans effort apparent... Il est vraiment impressionnant de le voir évoluer. Évidemment, ses talents de haute voltige ne sont pas là seulement pour faire joli. Ils vous serviront surtout pour vous déplacer dans les différents décors du jeu. Et v'là que j'saute d'une branche à l'autre, et v'là que j'm'agrippe au mur métallique sans tomber... Spiderman est ridiculisé ! Le seul problème — c'était déjà le cas avec le premier Strider —, c'est que les mouvements de Hiryu sont lents et saccadés. Cela gâche le plaisir de jouer.

C'EST VRAIMENT TOUT ?

Seulement, il n'y a pas que ça. Eh non ! D'autres petites choses viennent nous pertuber. Tout d'abord, les graphismes s'avèrent un peu dépouillés. On se surprend, la plupart du temps, à errer dans ce qu'on pourrait appeler de « mornes plaines ». Ensuite, la gestion des ennemis est bizarrement gérée. Détruisez-en un, sortez de son écran, il est toujours là quand vous revenez. Un peu énervant à force. La jouabilité n'est pas excellente.

Bref, Strider II constitue, tout compte fait, un gentil petit jeu sans prétention. La Master System nous avait habitué à quelques très bonnes productions. Malheureusement cette fois, ce n'est pas le cas. En conclusion Strider est un jeu à ne pas mettre entre toutes les mains ! Seuls les joueurs fondus et passionnés de jeux de plate-forme pourront trouver, dans Strider II sur Megadrive, un semblant de contentement... ■

Chris

Houps ! Bien esquivé !

Voici quasiment les graphismes les plus réussis du jeu.

69%

STRIDER II

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 60 %
- Animation : 30 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 50 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 40 %

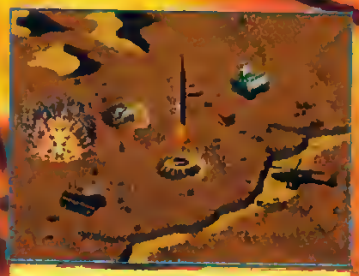
A B C D E F

LA GUERRE DU GOLFE N'EST PAS FINIE...

"MISSION ACCOMPLIE -STOP- USINE CHIMIQUE DÉTRUITE - STOP- RADAR EN VUE -STOP- DEMANDE AUTORISATION D'OPÉRER UN RAID -STOP- OTAGES LIBÉRÉS -STOP- FIN DE COMMUNICATION"

UN TYRAN A ENVAHIT LA RÉGION DE FAÇON ILLÉGITIME...
VOTRE MISSION : REMPLIR 27 MISSIONS DANGEREUSES À BORD DE L'HÉLICOPTÈRE LE PLUS SOPHISTIQUÉ DE L'ARMÉE AMÉRICAINE, LE MC DONNEL AH-64R APACHE !
VOTRE ÉCHEC POURRAIT METTRE EN PÉRIL DES MILLIERS DE VIES HUMAINES...

VUE DU TERRAIN EN 3 D - GRAPHISMES HYPER RÉALISTES - AMBIANCE GUERRE DU GOLFE !

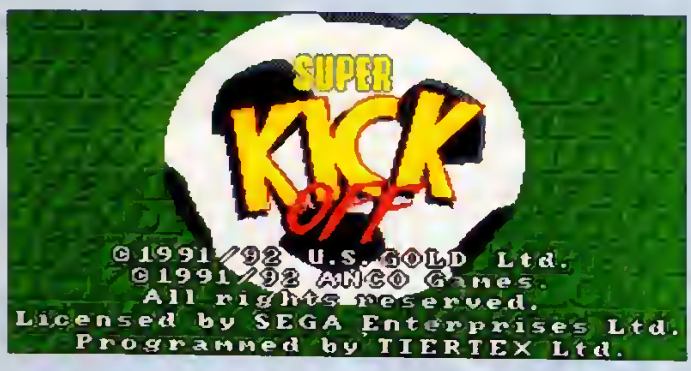


Rayez de la carte les silos de missiles !

Libérez les otages...

Coulez la flotte du tyran.

NINTENDO. The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO



Et voici Super Kick Off sur Super N... euh ! sur Megadrive.

Adapté sur presque toutes les machines, du CPC au Commodore 64, en passant par l'Amiga, Kick Off fut une des toutes premières simulations de football sur micro. Depuis, il est passé sur pratiquement toute les consoles (à part la Neo Geo). Après l'adaptation sur Super Nintendo, voici la version Megadrive. Elle s'appelle Super Kick Off. Comme quoi !

LES OPTIONS ! LES OPTIONS !

Comme dans toute simulation sportive qui se respecte, les menus d'options précèdent tous les matchs. Ceux-ci sont très complets et présentent toutes les subtilités inhérentes au football. Vous pourrez modifier de nombreux paramètres : le pays, la ville, le nom de l'équipe, le nom des joueurs, la couleur du maillot, la position et le niveau d'agressivité de chaque joueur, la tactique de l'équipe (différente en attaque et en défense) ; vous pourrez aussi affecter joueur par joueur le marquage d'un adversaire précis ! Vous accéderez tout aussi facilement à des options plus classiques. La durée du match, le type de compétition, le niveau de difficulté, le vent et même l'acuité de l'arbitrage sont modulables à souhait.

KIIIICK OFFFFFFF !

Après vous être pris la tête, après avoir préparé avec amour son équipe, après l'avoir entraînée, c'est avec soulagement que vous voyez ses onze joueurs pénétrer sur le terrain. Les constantes de la série des Kick Off sont, comme prévu, au rendez-vous. Le terrain, plus à l'échelle des joueurs, est vu horizontalement avec un scrolling multidirectionnel. Deuxième constatation : le ballon ne se verrouille pas au joueur qui l'attrape. Le contrôle se fait en poussant ou en dribblant la balle, vous risquez ainsi de la perdre à tout moment, rien qu'en modifiant brutalement votre direction. Ce contrôle du ballon, résolument original et présent dans tous les Kick Off, ne permet hélas pas une bonne jouabilité. Tout comme sur Super Nintendo, les joueurs courent si vite que le contrôle de la balle, fluide mais trop rapide, tient plus de la haute voltige que du football. Ce rare inconvénient suffit à gâcher l'ensemble du jeu en retirant toute crédibilité à cette « simulation ». Pour tous les fans des Kick Off exclusivement... ■

Ugly (coupeur de citron dans l'équipe de l'OMSE).

Déterminez les placements en attaque et en défense de votre équipe.

Choisissez votre pays : vous pouvez même prendre la CEI avec... le drapeau de l'URSS...

Primordial : choisissez les maillots. Le rouge est très voyant, et le blanc risque de deteindre en machine...

La traditionnelle phase des pénaltys : vous tirez la ou se trouve la petite flèche noire.

L'écran de jeu classique : en surimpression, le plan d'ensemble du terrain. Le ballon est en l'air.

50%

SUPER KICK OFF

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 70 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 30 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 20 %

A B C D E F

Avant de lancer une bouteille à la mer, Consultez Nintendo Player

Le royaume d'Hyrule (Link, NES) est en danger. Irez-vous au bout de cette longue quête ?

N°1

Vous n'arrivez pas à battre le Joker ? (Batman, NES).

N°2

Déjouez les plans de Doc Willy (Megaman 2, NES).

N°3

Savez-vous traverser la barrière invisible à la fin du stage 1 ? (Bart Vs Space Mutants, NES).

N°4

Vous ne trouvez pas la triforce du level 7 dans la légende de Zelda sur NES ?

N°5

Affrontez le baron Bymon vous pose un problème ? (Gargoyle's Quest Game Boy).

N°6

Vous ne trouvez pas l'accès de la "Top Secret Area" dans Super Mario World ?

N°7

Mettez en déroute l'Empire et Dark Vador dans Star Wars (NES).

N°8

Simon Belmont entreprend un long périple en Transylvanie. Serez-vous du voyage ? (Castlevania IV).

N°9

Vous recherchez la fin des plans de Megaman 1 sur Game Boy ??

N°10

En vente dans tous les kiosques

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville .....

Code Postal .....

Date de naissance .....

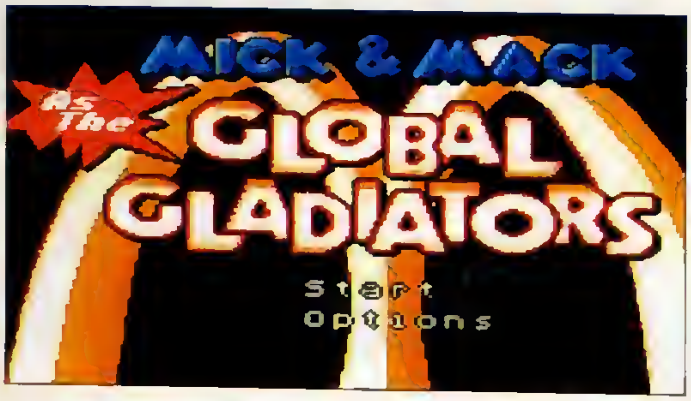
Console(s) : ❑ NES ❑ Super NES ❑ Game Boy

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivant(s) au prix de 37F (30F + 7F de frais d'envoi) par exemplaire :

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5
❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MSE.

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) :



Zieutez un peu la qualité des décors.

La Master se met elle aussi au régime Big Mac. Miam !

Malgré tous nos efforts pour être des testeurs inflexibles, nous sommes des humains avec nos *a priori*. Ainsi, lorsqu'on m'a parlé la première fois d'un jeu sponsorisé par Mac Donald, j'en ai fait de l'urticaire. Il faut dire que je ne supporte pas, mais alors vraiment PAS Mac Donald. Je suis allergique à leur service aseptisé, je hais leurs pubs « tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil », je hais les petits gadgets immondes en plastique qu'ils placent traîtreusement dans les Happy meals, et surtout, surtout, je déteste au dernier degré Ronald Mac Donald, le clown grotesque qui leur sert de mascotte. C'est dire si j'ai accueilli avec une haine larvée Global Gladiators. Finalement, il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis.

CHEWING GUMS ET SLIME

Cette adaptation sur Master ressemble beaucoup à la version Megadrive. Ici aussi, vous incarnez Mick ou Mack, deux kids américains, propulsés par Ronald (je vous avais dit que c'était un fourbe) dans les pages d'une BD. Là, armés de pistolets lanceurs de chewing gums, ils déambulent dans des mondes remplis de créatures visqueuses, tentant de récolter des petits « M » qu'ils apporteront au clown (grrrrr ! je le hais) qui les attend à la fin du niveau. Si un nombre déterminé de « M » suffit à passer au niveau supérieur, vous avez intérêt à tous les récolter pour obtenir des bonus. Chaque monde se divise en trois stages de difficulté croissante.

MENU GRAND LUXE

On savait que les gens de chez Virgin maîtrisaient à fond la 16 bits de Sega. Avec cette conversion de Global Gladiators, ils prouvent qu'ils peuvent également faire exploser les capacités de la 8 bits. Croyez-moi, vous aurez assez rarement l'occasion de contempler des graphismes pareils sur la petite Master. À tel point qu'en rentrant dans la salle de test, deux ou trois personnes de *Player* croyaient voir tourner une Megadrive. Et ne croyez pas que ça rame : au contraire, Mick and Mack « pulsent » à toute vitesse. Ce n'est pas Sonic, mais c'est quand même très bien. Pour le son, par contre, la Master fait ce qu'elle peut, mais bon... Finalement, le seul reproche qu'on pourrait faire à Global Gladiators, c'est de ne pas avoir une jouabilité à la hauteur de sa réalisation : par moments, les saccades du scrolling rendent difficile le contrôle du personnage. Mais il n'y a rien de catastrophique non plus et, comme c'est bien là le seul défaut d'une des meilleures cartouches qui soient sorties sur Master depuis le début de l'année, je vais peut-être finir par aimer ce niais grotesque de Ronald Mac Donald. ■

Le troisième monde est un peu...glacial.

Iggy, n'aime pas Mac Donald (au cas où vous ne l'auriez pas remarqué).

Mick attend que la slime soit à portée de son pistolet.

89%

MICK AND MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 97 %
- Animation : 77 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 74 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns	499 F
CONSOLE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux	799 F
LOUPE 99 F	ADAPTATEUR SECTEUR 99 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

JOE MONTANA FOOT	109 F	STREET OF RAGE	179 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	SONIC 2	169 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	79 F	SHINOBI	99 F
KUNG FU KID	79 F	TENNIS ACE	99 F
WORLD SOCCER	79 F	WORLD CUP ITALIA	99 F
GLOBAL DEFENSE	99 F	XENON II	99 F
GHOSTBUSTERS	99 F	SAGAIA	139 F
RAMBO III	99 F	AFTER BURNER	179 F
RASTAN SAGA	99 F	SONIC II	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE (Française) *	499 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)	79 F
MANETTE PRO 2 125 F	PRO PAD (transparente) 159 F
GAME-GENIE 349 F	MENACER * 349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

WRESTLE WAR	99 F	STRIDER	139 F
ALEX KIDD	99 F	SUPER HANG ON	179 F
ALTERED BEAST	99 F	SUPER THUNDER BLADE	179 F
SONIC	99 F	WORLD CUP ITALIA	179 F
CRACK DOWN	139 F	STREET OF RAGE	199 F
DICK TRACY	139 F	ECCO LE DAUPHIN	299 F
GOLDEN AXE II	139 F	MICKEY ET DONALD	299 F
MOONWALKER	139 F	SONIC II	299 F
OUT RUN	139 F	STREET OF RAGE 2	299 F
RAMBO III	139 F	TERMINATOR 2	299 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	1690 F

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS *	349 F
ETUI ANTI-CHOC 69 F	LOUPE LIGHT BOY 99 F
GAME-GENIE 249 F	HANDY-BOY 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

GARGOYLE'S QUEST	99 F	WORLD CUP	139 F
TORTUE NINJA	109 F	SPIDERMAN	139 F
MOTOCROSS MANIAC	139 F	BUGS BUNNY	149 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	SUPER MARIO LAND 2	179 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE *	249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

BLUE SHADOW	99 F	GAUNTLET 2	139 F
CHEVALIERS ZODIAQUE	99 F	ZELDA 1	149 F
TORTUE NINJA	99 F	TOP GUN 2	179 F
SPY VS SPY	109 F	ZELDA 2	179 F
DRAGONBALL	139 F	GREMLINS 2	199 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO (neuve) (française)

CONSOLE nue	690 F
CONSOLE + MARIO KART	690 F
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	199 F
SUPERSCOPE * + 6 Jeux	399 F
ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

GHOULS AND GHOSTS	269 F	SUPER PROBOTECTOR	314 F
SUPER MARIO KART	299 F	ANOTHER WORLD	339 F
SUPER MARIO PAINT	259 F	AXELAY	339 F
SUPER SOCCER	259 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
ZELDA 3	299 F	ROAD RUNNER	339 F
DESERT STRIKE	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
JIMMY CONNORS	299 F	SUPER STAR WARS	339 F
WRESTLEMANIA	299 F	MAGICAL QUEST	379 F

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE)		1990 F
(+ DE 60 JEUX DISPO.)	avec 1 jeu	2490 F
MANETTE 399 F	MEMORY CARD	199 F

Exemple de prix :

	NEUF	OCCASION
ALPHA MISSION 2	690 F	479 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
FATAL FURY 2	1490 F	1190 F
SENGOKU 2	1490 F	1190 F

NEC

CONSOLE neuve COREGRAFX II * avec 1 jeu	290 F
PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu	995 F

+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

NOUS DISPOSONS EN STOCK
DE TOUTES LES TITRES EN NEUF
OU D'OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HESITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métra : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 05/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 Frs de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Nous rachetons vos consoles ainsi que **Tous** vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures max pour la province

Toutes les marques citées sont des marques déposées
* OCCASION
Offre dans la limite des stocks disponibles
RC : Paris B 395 215 602

Alors, vous voyez qu'il y a quand même quelques coups marrants.

Je me sens mou, si mou.

Messieurs les éditeurs, je tiens — en mon nom et en celui de mon camarade Chris — à vous adresser une supplique. Nous, on veut bien des adaptations d'arcade mais, s'il vous plaît, tenez-vous en à des conversions réalistes. Vous voulez un exemple ? Allez, au hasard (complètement au hasard), Pit-fighter. Tout le monde s'accorde à dire que cette borne de café ne serait qu'un beat them up anecdotique s'il ne proposait pas de superbes photos digitalisées. Enlevez-lui ces graphismes, qu'est-ce qu'il reste ? Un jeu console nul ? Ben oui, c'est un peu ça.

J'AI DIT ANECDOTIQUE

Vous aimez les jeux de combat aux coups nombreux et aux combinaisons subtiles ? Eh bien, allez faire un petit tour du coté de... SF II, parce qu'ici, c'est la stratégie du mammouth qui prime. Avec cinq coups réguliers plus un coup spécial différent pour chacun des trois personnages, pas de problème : même Jacques Martin arriverait à comprendre les commandes. Vous aimez les beaux graphismes ? Désolé, il faudra vous habituer à l'espèce de bouillie informe de pixels et de couleurs qui s'affichent sans vergogne sur l'écran de la Lynx. Vous aimez les animations douces et coulantes ? Pas là, non plus.

Mais qu'est ce qu'ils font tous les deux ?

NO FUTURE

Dans cet océan d'insignifiance, surnage quand même un élément positif : la violence aveugle de la borne de café a bien été respectée. On peut (c'est d'ailleurs fortement conseillé) s'acharner sur un adversaire au sol et même se friter avec les spectateurs. Mais là encore, il faut une bonne dose d'imagination pour se croire dans un combat de rue. Franchement, dans un tel marasme, qui aurait envie de s'accrocher ? Un cri du cœur pour conclure. Ça serait pas mal de cesser de convertir ce jeu à toutes les sauces. Pit-fighter, on peut s'en passer ! Quant à la Lynx, si elle continue à proposer cinq daubes pour un bon jeu, elle va vite rejoindre la GX4000 (Rires !) dans le néant de mon indifférence la plus profonde. Hugh ! ■

Iggy, street fighter sur le retour (des problèmes d'arthrite, que voulez-vous...).

Sinon, comment ça va la petite famille ?

28%

PIT-FIGHTER

- LYNX
- Genre : bête et méchant
- Graphisme : 40 %
- Animation : 30 %
- Son : 57 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 10 mn
- Player fun : - 5 %

A B C D E F

STOCK GAMES

● 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : 48.05.48.23.
METRO : REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

● 3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : 44.07.04.61.
METRO : CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU
A L'ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

UPER FAMICOM NEUF	
PER FAMICOM	1299 F
BLE PERITEL	149 F
APT. UNIVERSEL	99 F
Y INFRAROUGE	399 F
NA - 1	119 F
STLEVANIA IV	249 F
MMINGS	249 F
ULBLADER	249 F
TRAISER	249 F
OULS ' N GHOSTS	299 F
INCE OF PERSIA	349 F
ELAY	399 F
RTUES NINJA IV	399 F
CKEY'S QUEST	399 F
ARIO KART	399 F
NY TOON	439 F
NG OF RALLY	439 F
TMAN RETURNS	439 F
LKEN	459 F
AR WARS	489 F
TAL FURY	499 F
LLEY BALL II	499 F
KIKATAI	499 F
TRIS 2	499 F
SHING BEAT 2	499 F
MAN GP	499 F
EXHAUST HEAT N°2	499 F
GRAND PRIX N°2	499 F
SEBALL 2020	499 F
P' N TWIN BEE	499 F
AR FOX	539 F
NMA 1/2 N°2	539 F
AD BANCE	539 F
AGON BALL Z N°2	539 F
VE AND TOM IV	539 F
EATH OF FIRE	539 F
UGIER	539 F
RABOCHAN	539 F
PER DUNKSTAR	539 F
MBER MAN 93	539 F

MEGADRIVE NEUF	
MEGADRIVE	790 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR	89 F
ALIMENTATION	129 F
PRO 3	119 F
SONIC	149 F
ALIEN STORM	179 F
STREET OF RAGE	179 F
TOKI	179 F
WONDERBOY V 60 HZ	179 F
QUACK SHOT	179 F
WANI WANI WORLD	179 F
STRIDER	179 F
MONACO GP	179 F
SHINOBI	179 F
TOE JAM AND EARL	179 F
MONACO GP 2	299 F
TAZMANIA	329 F
MICKEY 2	299 F
SONIC 2	299 F
THUNDER FORCE IV	349 F
LAND STALKER	399 F
SHINNING FORCE	399 F
STREET OF RAGE 2	329 F
TINY TOON	399 F
FATAL FURY	399 F
SNOW BROTHERS	399 F
GOLDEN AXE 2	399 F

NEO GEO NEUF	
NEO GEO	1990 F
NEO GEO + 1 JEU	2490 F
JOYSTICK NEO GEO	399 F
MEMORY CARD	199 F
ART OF FIGHTING	1390 F
SUPER SIDE KICK	1390 F
FATAL FURY II	1390 F
VIEW POINT	1490 F
SENGOKU II	1390 F

MEGA CD NEUF	
MEGA CD	1890 F
MEGA CD + 1 JEU	1990 F
EARNEST EVANS	199 F
HEAVY NOVA	199 F
DENNIN ALESTE	299 F
SIKLY LIP	299 F
PRINCE OF PERSIA	399 F
LUNAR	399 F
DETONATOR ORGAN	399 F
BURAI	399 F
4 IN 1	399 F
THUNDER STORM FX	449 F
TIME GAL	449 F
FINAL FIGHT	449 F
ANETTE AGAIN	449 F
JAGUAR XJ 220	449 F
SWITCH	449 F
DEVASTATOR	449 F
DARK WIZARD	449 F
A-RANK THUNDER	449 F
WOLF CHILD	499 F
RANMA 1/2	499 F

SFC/SNES/SNIN OCCAS	
ADDAMS FAMILY	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F
AMAZING TENNIS	299 F
SUPER TENNIS	249 F
SUPER SOCCER	249 F
ZELDA 3	249 F
BART' S NIGHTMARE	299 F
MICKEY' S QUEST	299 F
GHOULS' N GHOSTS	249 F
FINAL FIGHT	299 F
ROAD RUNNER' S	299 F
ROBOCOP 3	249 F
CONTRA	299 F
JOE AND MAC	299 F
ADV. ISLAND	299 F
STREET FIGHTER II	299 F
SUPER R TYPE	249 F
PILOTWINGS	299 F
CASTLEVANIA IV	199 F
DOUBLE DRAGON	249 F
MARIO KART	349 F
SPIDERMAN X MEN	349 F
TURTLES NINJA	299 F
NCAA BASKETBALL	349 F
WING COMMANDER	349 F

NEO GEO OCCAS	
NEO GEO + NAM 75	1890 F
JOYSTICK NEO GEO	299 F
NAM 75	399 F
CYBER LIP	399 F
MAGICIAN LORD	449 F
BLUE'S JOURNEY	499 F
BASEBALL STAR	549 F
BASEBALL 2020	549 F
LEAGUE BOWLING	549 F
ALPHA MISSION II	549 F
NINJA COMBAT	549 F
BURNING FIGHT	549 F
JOY JOY KID	549 F
SENGOKU	549 F
FATAL FURY	699 F
EIGHT MAN	749 F
ROBO ARMY	749 F
FOOTBALL FRENZY	749 F
MUTATION NATION	799 F
KING OF MONSTERS 2	849 F
ART OF FIGHTING	999 F
SUPER SIDE KICK	999 F

GRAND CHOIX DE JEUX D'OCCASIONS EN STOCK

ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F !!

ARCADE SYSTEM 1990 F JOYPAD 6 BOUTONS 249 F

+ DE 50 CARTES JAMMA DISPONIBLES

ARRIVAGE DE NEWS DU JAPON SUR :
SFC - NEO GEO - MEGADRIVE - MEGA CD - NEC - ACCESSOIRES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS FAX : 43.57.93.55.

BON DE COMMANDE

OM :
DRESSE :
ELEPHONE :
ODE POSTAL : VILLE :
EGLEMENT : SIGNATURE :
☐ CHEQUE :
☐ MANDAT LETTRE

DESIGNATION	QT	PRIX
FRAIS DE PORT:		+30 F
TOTAL:		

☐ CARTE BLEUE N°:
EXPIRE FIN : /

A RETOURNER A : STOCK GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

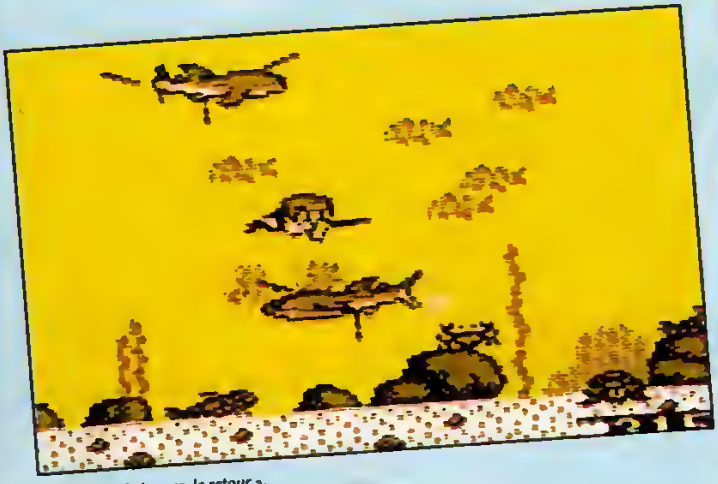
OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX REVISABLES SANS PREAVIS

Décidément, il y a vraiment des gens jaloux !

Alors que vous vous promenez tranquillement avec votre petite amie, Cori, une immonde créature apparaît et l'enlève sous vos yeux. Fou de rage, vous décidez de récupérer votre bien (pardon, je veux dire : votre copine).

UNE PROMENADE DE SANTÉ

Pour retrouver Cori, vous devrez parcourir six pays divisés en deux parties. Chacune se termine par l'affrontement d'un boss, qui vous donnera un indice sur l'endroit où se trouve l'amour de votre vie. Il est évident que chaque niveau est truffé d'ennemis en tout genre. Vous devez les exterminer grâce aux quatre options que vous ramasserez. Le wagon est la première option. Il vous rend invulnérable quelques instants. La potion, de son côté, vous procurera 75 points de vie. Le sortilège magique vous dédouble.


« Les Dents de la mer, le retour ».

Enfin, dernière option, l'amulette possède quatre pouvoirs (l'onde sonique, la bombe boomerang, la lévitation et les missiles magiques). On se retrouve donc, au total, avec une panoplie de sept options différentes.

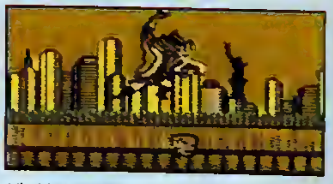
QUE NE FERAIT-ON PAS POUR UNE BELLE (ÇA DOIT ÊTRE ÇA L'« EFFET IMPULSE » !)

Tous les deux niveaux, Maru, armé d'un misérable harpon, doit nager, genre Johnny Weissmuller, dans des eaux dangereuses truffées de requins. Tâche ô combien difficile car, comme tout le monde le sait depuis *Les Dents de la mer*, les requins sont des carnassiers plutôt résistants ! Et comme tout travail mérite salaire, Maru est récompensé par le gain de 40 précieux points de vie.

Affrontez le maître des ténèbres.

Triste fin pour Maru.

Comme vous l'avez certainement remarqué, Maru's Mission ne brille pas par des graphismes exceptionnels. Cependant, ils sont mignons et rendent plutôt bien l'ambiance infantile du jeu. De plus, l'animation sympathique et les effets spéciaux font que l'on s'attache facilement à ce petit jeu sans prétention. Il faut tout de même noter que sa relative facilité le réserve aux jeunes joueurs. ■


L'habituel enlèvement.

Megadeth, deathster devant l'Éternel (mais lequel ?!).

70%

MARU'S MISSION

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 70 %
- Animation : 80 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 60 %

A B C D E F

...2 PERSONNAGES... 2 AVENTURES...!

VOICI BC KID, LE ROI DU COUP DE BOULE ET FÉLIX, LE MAGICIEN.

UNE MÊME MISSION : KID DOIT DÉLIVRER LA PRINCESSE DE LA LUNE ET FÉLIX, RÉCUPÉRER KITTY, CAPTURÉE PAR L'ABOMINABLE PROFESSEUR.

MAIS DES ATOUTS DIFFÉRENTS : L'UN UTILISE SON CRÂNE, LE SECOND SORT, DE SON SAC MAGIQUE, UNE BAGUETTE, UN AVION, UN BALLON DIRIGEABLE, UNE BARQUE, UN DAUPHIN, UN TANK, UNE VOITURE...

TU AS LA " TÊTE DURE" ET PLUS D'UN TOUR DANS TON SAC, ALORS COURS ACHETER **FELIX LE CHAT** ET **BC KID**.

DEUX JEUX QUI COMBINENT À MERVEILLE, HUMOUR, ACTIONS ET AVENTURE (RESPECTIVEMENT SIX ET NEUF NIVEAUX DÉLIRANTS) ET POSSÈDENT UNE TECHNIQUE PARFAITE DIGNE DES MEILLEURS JEUX D'HUDSON SOFT.

BC KID, DISPONIBLE SUR GAME BOY
FELIX, DISPONIBLE SUR NES ET BIENTOT SUR GAME BOY

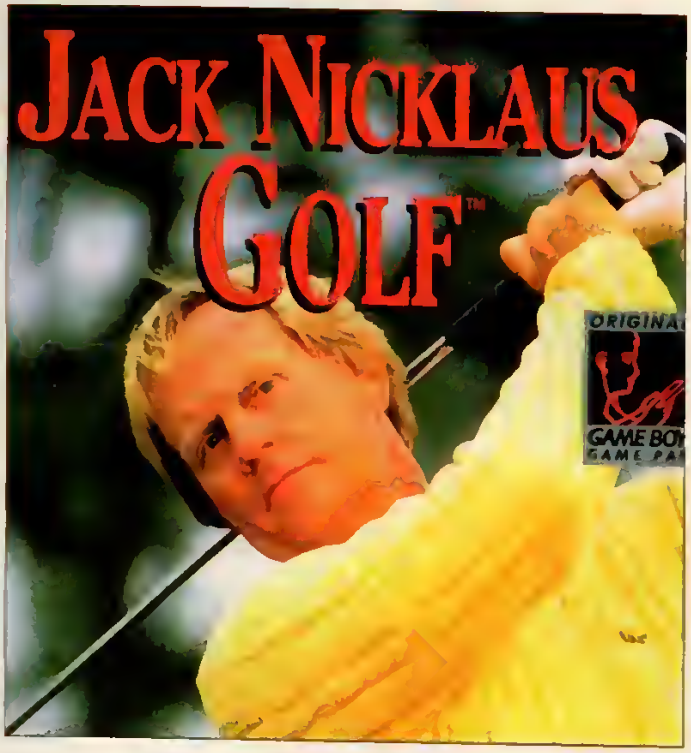
...m'e présente "le roi du coup de boule"

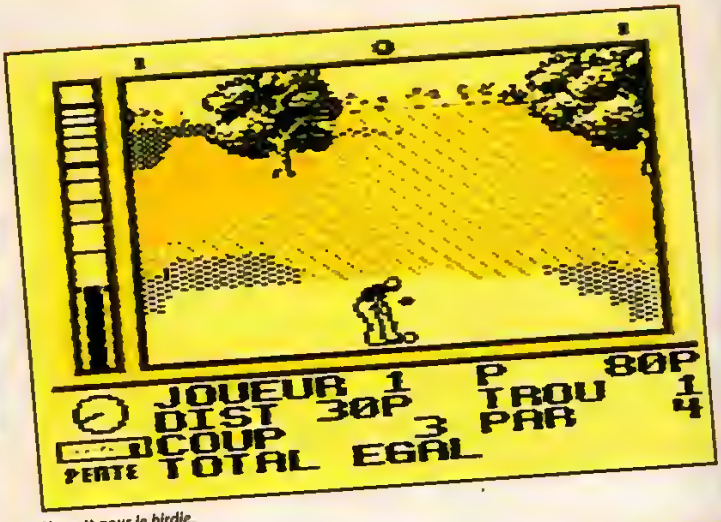
"Alerte, cactus, à éviter"

Félix à dos de dauphin

Félix à dos de tortue

JACK NICKLAUS GOLF™



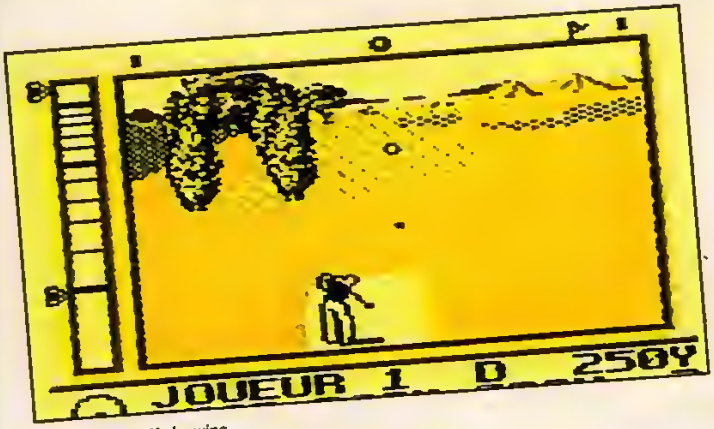


Un putt pour le birdie

Issu du monde micro, Jack Nicklaus Golf n'en est plus à son coup d'essai. C'est maintenant au tour de la Game Boy d'accueillir cette simulation de golf réputée pour sa richesse.

On ne présente plus le légendaire Jack Nicklaus. La simulation qui porte son nom a la particularité d'être conviviale. Elle offre une multitude de paramètres qui permettent un équilibrage entre plusieurs joueurs de niveau différent.

Chaque trou est présenté par une carte, suivie de commentaires mal traduits.



Le B.A.-BA du golf : le swing.

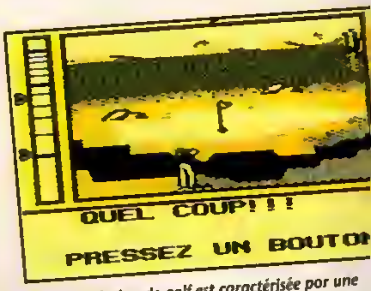
Seul, vous pouvez affronter un des golfeurs gérés par la console. Ils ont chacun un style et un niveau particulier. Dernier point important, les textes sont en français.

STROKE PLAY OU SKINS GAME

Jack Nicklaus Golf offre deux genres de golf. Vous pouvez effectuer un traditionnel parcours de dix-huit trous. Le nombre de coups de chaque joueur est comptabilisé afin de déterminer le score. L'autre mode, dont le déroulement est particulier, est appelé skins game. Chaque trou est primé d'une somme d'argent. Dans la pratique, la préparation des swings prend en compte la force du vent, la direction, l'effet, et tous les facteurs relatifs à une véritable partie de golf.

BILAN PLUS QUE MITIGÉ

Bien qu'auréolée d'une réputation mythique, quelle que soit la machine pour laquelle elle a été développée, cette simulation était caractérisée par une pauvreté graphique peu engageante. La conversion Game Boy n'échappe pas à la règle. De plus, elle souffre d'une déconcertante facilité. Adapter Jack Nicklaus Golf sur la portable de Nintendo tenait franchement du pari impossible. Malheureusement, les miracles n'arrivent pas tous les jours. ■



Cette simulation de golf est caractérisée par une déconcertante facilité.

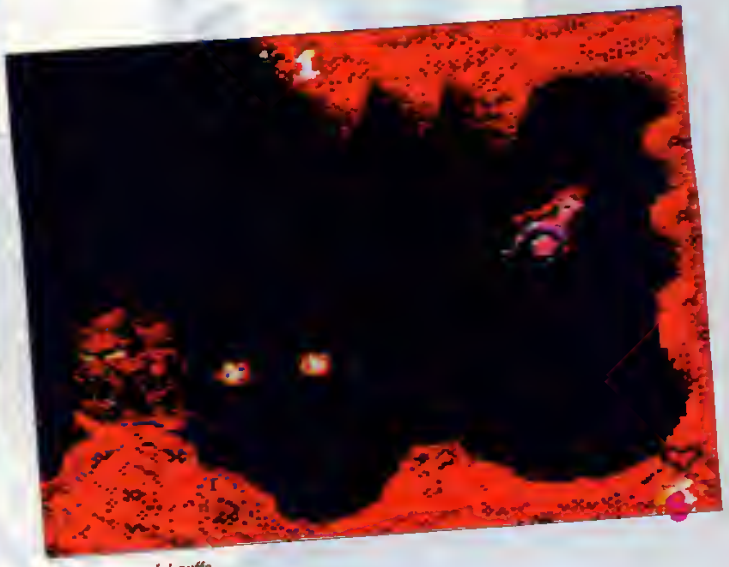
Wolfen

50%

JACK NICKLAUS GOLF

- GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 70 %
- Son : 45 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 35 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 20 %

A B C D E F


L'ambiance se réchauffe.

Grâce à la petite sirène, transformez votre Game Gear en aquarium. Blob !

Ce n'est un secret pour personne : en matière de dessin animé, les studios Disney ne sont pas au mieux de leur forme depuis une vingtaine d'années. Mis à part *La Belle et la Bête*, on ne peut pas vraiment dire que les dernières productions de la boîte du grand Walt égalent les chefs-d'œuvre qu'elle a signés dans le passé. Cependant, les « Disney » constituent encore le **spectacle familial** par excellence, d'où certainement l'intérêt de Sega pour obtenir la licence des aventures de la petite sirène.

Pas évident de faire du slalom entre les monstres marins.

AVENTURES SOUS-MARINES

Le jeu est **fidèle au scénario** et à l'ambiance du long métrage. Jouant le rôle de Triton ou d'Ariel, vous devez délivrer vos amis des océans, transformés en plantes par la méchante pieuvre. Au sein de chaque niveau, votre **première tâche** consistera à localiser les malheureux captifs à l'aide de la carte des lieux. Ensuite, il ne reste plus qu'à trouver — toujours sur la carte — **la cachette du monstre** qui garde le niveau. Vos ennemis prennent ici la forme de bestioles marines carnassières telles que les requins ou les crabes.

Choisissez vos banus dans la boutique de l'albatros.

PETIT BAIN

Je ne suis pas tout à fait d'accord avec Crevette qui a assassiné Little Mermaid dans les actus du mois dernier. Il est vrai que **l'action** est assez répétitive et que le maniement du personnage aurait gagné à être plus souple, mais, dans l'ensemble, le jeu tient bien la route grâce à des **graphismes** vraiment bons pour une Game Gear (ils sont quasiment identiques à ceux de la Megadrive) et à une ambiance fidèle au DA. Autant la version Megadrive m'avait déçu, tant elle sous-exploitait la machine, autant cette adaptation sur Game Gear s'avère sympa. Bref, dans le genre « jeu mignon pour premier âge, mais trop facile pour les plus vieux », Little Mermaid est une **valeur sûre**. Malgré tout, pour les moins de 10 ans ce jeu s'avère tout de même très intéressant. ■

Ariel explore un bateau fantôme à la recherche de ses amis.

Iggy, est bien quand il est dans son bain, il fait des bulles, il joue au sous-marin, la-la-la...

65%

ARIEL THE LITTLE MERMAID

- GAME GEAR
- Genre : glou-glou
- Graphisme : 80 %
- Animation : 75 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 67 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Feidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 1 380 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF2 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

ADDAMS FAMILY 2	495,00	PHALANX	449,00
ALIEN 3	495,00	PILOT WINGS	449,00
AMAZING TENNIS	495,00	O BERT 3	495,00
AMERICAN GLADIATORS	TEL	RAMPART	495,00
BATMAN RETURN	TEL	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
BATTLETOADS	TEL	ROAD RIOT	495,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROBOCOP 3	495,00
BLUES BROTHERS	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	495,00
BOB	495,00	SHANGHAI	439,00
BUBSY	TEL	SIM EARTH	549,00
CALIFORNIA GAMES	495,00	SIMPSONS NIGHTMARE	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
CHESTER CHEETAH	549,00	SKULJAGGER	495,00
CHUCK ROCK	465,00	SONIC BLASTMAN	495,00
COOL WORLD	495,00	SOUL BLAZER	549,00
DRAGON'S LAIR	449,00	SPACE MEGA FORCE (SUPER ALESTE)	495,00
EQUINOX	495,00	SPANKING QUEST	490,00
EVO	539,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
FATAL FURY	579,00	STREET COMBAT	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SUPER BUSTER BROTHER	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	SUPER DOUBLE DRAGON	495,00
FINAL FIGHT	449,00	SUPER GOAL	495,00
GODS	449,00	SUPER STRIKE EAGLE (F15)	495,00
GUN FORCE	495,00	SUPER VALIS IV	495,00
HIT THE ICE	495,00	TAZMANIA	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	TERMINATOR	495,00
KABLOO EY	449,00	TERMINATOR 2	495,00
LETHAL WEAPON 3	449,00	TINY TOON	495,00
MARIO IS MISSING	TEL	THE DUEL	495,00
MECH WARRIOR	495,00	TOM & JERRY	475,00
MICKEY MISTICAL QUEST	495,00	TOYS	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	TURTLES IV	495,00
NBA ALL STAR CHALLENGE	495,00	UNIVERSAL SOLDIER	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	WARP SPEED	495,00
OUTLANDER	495,00	WINGS COMMANDER	495,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	WINGS 2	495,00
		X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR FOX	549 F	NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00
ACTRAISER	395,00	PIT FIGHTER	299,00
ARCANA	349,00	POPULOUS	299,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	250,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	449,00
DESERT STRIKE	439,00	PUSH OVER	449,00
F ZERO	390,00	RACE DRIVIN	299,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	SIM CITY	449,00
GRADIUS III	299,00	STREET FIGHTER II	390,00
JAMES BOND JR	299,00	SUPER R TYPE	299,00
JIMMY CONNORS	419,00	UN SQUADRON	449,00
MARIO KART	449,00	YS III	390,00
		ZELDA 3	390,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY	239,00	LOONEY TUNES	239,00
ADDAMS FAMILY 2	239,00	MACDONALD LAND	279,00
ADVENTURE ISLAND 2	239,00	MEGAMAN 3	259,00
ALIEN 3	199,00	POPEYE 2	249,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	POPULOUS	259,00
ALLEWAY	195,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
ALTERED SPACE	150,00	PRINCE VAILLANT	279,00
BATTLE TOADS 2	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BEETLE JUICE	239,00	R TYPE II	199,00
BEST OF THE BEST	239,00	SIMPSONS 2	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
BURGERTIME	195,00	STAR WARS	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SUPER HUNCH BACK Quasimodo	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
CHESSMASTER	239,00	SUPERMARIOLAND II	259,00
CHUCK ROCK	239,00	SUPER RC PRO AM	140,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TERMINATOR II	239,00
FELIX THE CAT	239,00	TINY TOON	239,00
HUMANS	239,00	TITUS THE FOX	239,00
JIMMY CONNORS	239,00	TOM & JERRY	239,00
JOE & MAC	239,00	TOP GUN	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	TRACK FIELD	239,00
KRUSTY FUN HOUSE	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEATHAL WEAPON	239,00	YOSHI	195,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI COOKY	195,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix d'une valeur maxi de 590 F 1 790 F

ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	POPULOUS II	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POP'N TWIN BEE	590,00
ALIEN VS PREDATOR	549,00	POWER ATHLETE	469,00
BATMAN RETURN	549,00	RAMNA 1/2 2	TEL
BLUES BROTHERS	495,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
COMBATRIBES	490,00	RUSHING BEAT 2	549,00
CONTRA SPIRIT	469,00	SKY MISSION	495,00
DEAD DANCE	590,00	SONG MASTER	449,00
DRAGON BALL Z 2	690,00	SONIC BLASTMAN	495,00
EXHAUST HEAT 2	590,00	STAR WARS	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)	549,00
HUMAN GP	490,00	STREET FIGHTER 2	549,00
JOE & MAC II	549,00	SUPER DUNK STAR	590,00
LOONEY TOON (road runner)	449,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
NIGEL MANSELL GP	TEL	SUPER PANG	490,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	SUPER VOLLEY BALL II	590,00
PARODIUS	495,00	USA ICE HOCKEY	590,00
PHALANX	495,00	VALKEN	549,00
		WORLD CLASS RUGBY	590,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	299 F	ROCKETTER	199,00
AXELAY	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
BRASS NUMBER	395,00	RUSHING BEAT	299,00
CAMELTRY	299,00	SMASH TV	299,00
CASTLEVANIA IV	299,00	SOUL BLADER	199,00
DINA WARS	290,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
FLYING HERO	395,00	SUPER WRESTLMANIA	299,00
HOOK	395,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
IMPERIUM	250,00	TINY TOON	439,00
LEMMINGS	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	495,00	L'ARME FATALE	449,00
BULL VS BLAZERS	439,0	NHLPA HOCKEY	439,00
DESERT STRIKE	439,00	SUPER PGA GOLF	419,00
JIMMY CONNORS	419,00	SUPER SWIV	439,00

ACCESSOIRES

☞ **HANDY BOY** 299 F

☞ **JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F
6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM

☞ **BATTERY PACK** 149 F
+ ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY

☞ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
POUR MEGADRIVE

☞ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
POUR SUPER NES/SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO
PEUT ÊTRE UTILISE COMME ADAPTATEUR UNIVERSEL

☞ **ACTION REPLAY PRO** 299 F
POUR GAME BOY

GENIAL !!!
ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
Fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART ET STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUPER NES/SUPER FAMICOM CETTE MAGNIFIQUE MONTRE !

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

ADUATIC GAMES (J POND III)	385,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SIMPSONS KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
ATOMIC RUNNER	395,00	LEMMING	385,00	SLIM WORLD	385,00
BATTLE TOADS	385,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPEED BALL 2	385,00
BART SIMPSON	385,00	LITTLE MERMAID	379,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SPLATTER HOUSE III	425,00
BOND 007	385,00	MUHAMMAD ALI	449,00	SUPER HIGH IMPACT	385,00
CAPTAIN OF AMERICA	395,00	PISTOLET MENACER		SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	+ cartouches 6 jeux	469,00	SUPERMAN	385,00
CHUCK ROCK	385,00	MICKEY CASTLE	249,00	SUPER SMASH TV	385,00
CRUE BALL	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	TALE SPIN	385,00
CRYING	345,00	NHL PA HOCKEY	369,00	TAZMANIA	389,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	OUTLANDER	395,00	TERMINATOR	385,00
EX MUTANT	385,00	OUT OF THIS WORLD	385,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
FATAL FURY	TEL	OUT RUN 2019	395,00	THUNDER FORCE IV	385,00
FLASNBACK	385,00	PGA GOLF II	385,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	TINY TOON	365,00
G LOC	385,00	POWER ATHLETE (Deadly Moves)	465,00	TITI ET GROS MINET	385,00
GRAND SLAM	299,00	POWER MONGER	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST	365,00
GREEN DOG	379,00	RISKY WOOD	385,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
HOME ALONE	365,00	RAMPART	399,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
INDIANA JONES	385,00	ROAD RASH II	385,00	X MEN	395,00
JAMES BOND 007	395,00	RUGBY II	TEL		
JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIDE POCKET	385,00		

MEGA PROMO !

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	379 F
BLOCK OUT	99,00	JORDAN VS BIRD	295,00
ALIEN 3	329,00	KLAX	149,00
ALISIA DRAGON	199,00	KID CHAMELEON	190,00
ARROW FLASH	149,00	LAND STALKER	379,00
ATOMIC ROBOKID	179,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MERCS (cartouche française)	149,00
BADOMEN	190,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BATMAN RETURN	329,00	RAMBO 3	199,00
BUBSY	379,00	ROAD RASH	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	SAINT SWORD	179,00
DARIUS II	190,00	SONIC	180,00
DICK TRACY	199,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SWORD OF SWODAN	149,00
EA ICE HOCKEY	199,00	THUNDERFORCE III	259,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	TOKI	199,00
F1 CIRCUS	190,00	TOE JAM EARL	199,00
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	129,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	UNDEADLINE	190,00
GYNOUG	199,00	VERITEX	179,00
HELL FIRE	190,00	WONDERBOY 3	150,00
J MADDEN 92	199,00	ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL 1 990 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F au choix 2 490 F
MANETTE 420 F
MEMORY CARD 199 F

ALFA MISSION 2	890,00
ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	890,00
BURNING FIGHT	690,00
LAST RESORT	1290,00
MUTATION NATION	1190,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1490,00
FOOTBALL FRENZY	990,00
KING OF MONSTER II	1290,00
MAGICIAN LORD	690,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	690,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1490,00
WORLD HEROE II	TEL

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE
1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

MICKEY MOUSE 2	245,00	SONIC 2	199,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

GENIAL
LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD 1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix 2 390 F
+ alimentation 220 V

MEGA CD JAPONAIS		MEGA CD USA	
4 JEUX EN 1	469,00	BATMAN RETURN	449,00
AFTER BURNER III	489,00	CHUCK ROCK	449,00
BLACK HOLASSAULT	450,00	COBRA COMMANDO	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	DARK WIZARD	449,00
ERNEST EVANS	299,00	DUNGEON MASTER	449,00
FINAL FIGHT	489,00	ECCO LE DAUPHIN	449,00
HEAVY NOVA	299,00	HOOK	449,00
PRINCE OF PERSIA	450,00	INXS : Music video	549,00
ROAD BLASTER	489,00	JAGUAR XJ 220	449,00
SOL FEACE	290,00	KRISS KROSS	549,00
SUPER LEAGUE	450,00	MONKEY ISLAND	449,00
THUNDER STORM FX	450,00	NIGHT TRAP	495,00
TIME GAL	489,00	RISE OF THE DRAGON	449,00
WONDER DOG	450,00	SEWER SHARK	549,00
		SHERLOCK HOLMES	449,00
		WOLF CHILD	449,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1 - 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
AGE : ..... Téléphone : ..... signature (parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ MEGADRIVE ❑
SUPER NES ❑ MEGA CD ❑ GAME BOY ❑
SUPER FAMICOM ❑ NEO GEO ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement ❑ Chèque bancaire ❑ Contre remboursement + 35 F ❑ Carte bleue

*CEE - DOMTOM
cartouches 40F
consoles : 90F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE : ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Numéro :
Date de validité :
Signature :

C+20

Prix valables sauf erreur d'impression pendant le mois d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

LES NOUVEAUX

JEUX DU STADE

Les simulations sont nombreuses sur nos consoles. Pratiquement tous les sports y sont représentés pour notre plus grand plaisir. Les passionnés de sport, qu'ils soient pratiquants ou simplement spectateurs, peuvent s'essayer dans leur discipline préférée. Tout est possible pour qui veut aller plus haut, plus vite et plus fort : faire un passing à Boris Becker, mettre trois tours à Ayrton Senna, piquer la balle à Michael Jordan, rentrer trois buts au Brésil... Sans oublier que tout cela n'est qu'un jeu et que l'essentiel est de participer !

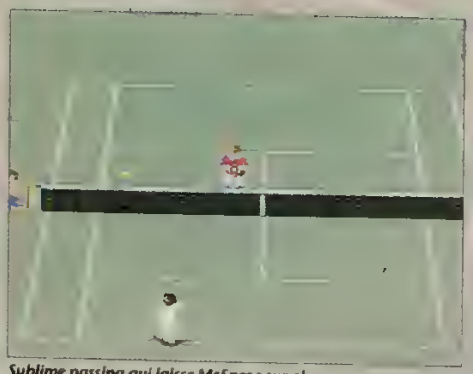
Dossier réalisé par Chris et Wolfen.

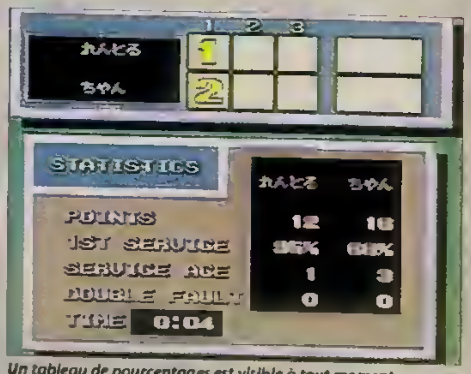
NEC

FINAL MATCH TENNIS

Sorti il y a plus de deux ans sur NEC, la plus délaissée des consoles (et c'est bien triste !), ce jeu de tennis reste encore et toujours l'un des meilleurs du genre. Présentation d'un jeu « Oil of Olaz ».

Oui, le jeu est en japonais. Normal, on est sur NEC.


Sublime passing qui laisse McEnroe sur place.



Un tableau de pourcentages est visible à tout moment.

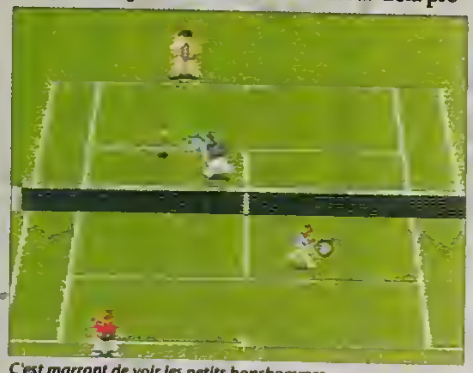
Il y a bien longtemps existait déjà sur NEC un jeu ayant pour nom World Court Tennis. À l'époque, il nous avait éclatés, et nous y jouions à nous en donner des ampoules aux doigts. Et puis Final Match Tennis est arrivé, encore plus fun et mieux réalisé. Alors, imaginez à quel point toute la rédaction a craqué pour ce jeu !

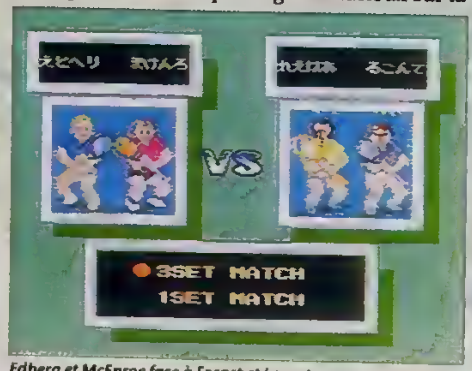
« GAME, SET AND MATCH, PLAYER ONE »

Final Match Tennis est simple. Ici, pas de chichis. Grâce au quintupleur, qui n'existe que sur cette console et sur la Super Nintendo, vous pouvez jouer à quatre en mode exhibition. Cela promet des jeux en double de folie. Vous pouvez aussi participer au championnat. Ce dernier, loin d'être complet, ne vous propose que quatre tournois. Mais comme vous ne pouvez pas sauvegarder et qu'il vous faudra au moins une bonne heure pour terminer le championnat, c'est normal.

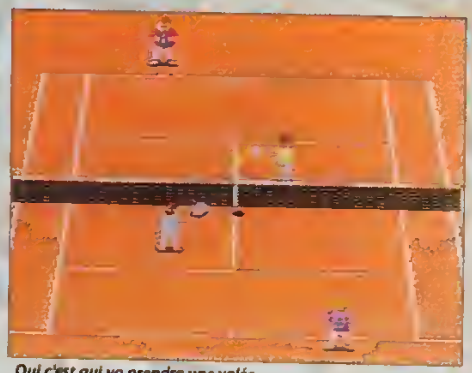
Le jeu vous propose un large panel de joueurs différents, comme Becker, Agassi ou encore Lendl (le meilleur !). Les sprites des joueurs sont petits, simples dans leur dessin, mais on s'en contente facilement, et ce pour une bonne raison : le jeu est diaboliquement bon. Vous pouvez quasiment tout faire : des lobs, des balles frappées, liftées, des amortis, etc. Votre adversaire monte au filet ? Transpercez-le d'un passing shot furieux sur la ligne. Vous êtes trop loin de la balle pour la rattraper ? En plongeant, vous aurez peut-être une chance de la toucher. Alors c'est vrai, Final Match Tennis ne bénéficie pas d'une réalisation exceptionnelle, mais il est tellement jouable que s'y essayer procure un plaisir intense. Plus important que ça, y a pas ! ■

La machine lanceuse de balles.


C'est marrant de voir les petits bonshommes courir un peu partout sur le terrain.



Edberg et McEnroe face à Forget et Lecante. Ça va être chaud !


Qui c'est qui va prendre une volée sans rien comprendre ?

PRENDRE L'AIR

NIKE AIR

Dans tes rêves... Tu t'élèves... Tu sens le souffle et c'est l'aspiration. Tu veux aller plus haut et tu iras plus haut. Avec tes Air Jordan® de Nike. Coussin d'air, soutien et confort. Tu es aussi le meilleur joueur du monde.

MEGADRIVE

OLYMPIC GOLD

Mis à part Track & Field II sur NES, les amateurs d'athlétisme n'avaient pas eu grand-chose à se mettre sous la dent ! Il aura fallu attendre les derniers Jeux olympiques pour qu'un développeur consente à faire quelque chose pour les sportifs du dimanche.

Lors de sa sortie, Olympic Gold a comblé un grand vide. Grâce à la qualité de sa réalisation, cette simulation de plusieurs épreuves d'athlétisme et de natation mérite une place d'honneur dans les pages de ce dossier. Très inspiré de la borne d'arcade Hyper Olympic, désormais introuvable en salle, Olympic Gold se déroule sous la forme d'un heptathlon qui réunit quatre épreuves d'athlétisme, deux de natation et une de tir à l'arc.

L'ENFER POUR LE PADDLE

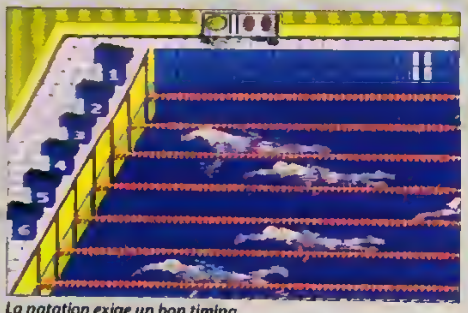
La plupart des épreuves proposées par Olympic Gold éprouvent rudement les paddles. Toutes les compétitions d'athlétisme et de natation vous obligent à martyriser les boutons du paddle pour faire courir votre personnage. L'autofire peut être une solution pour pallier ce problème, uniquement en mode amateur. Lorsque l'épreuve se déroule au niveau olympique, l'autofire n'est pas assez rapide ! En revanche, le tir à l'arc est beaucoup plus subtil et ne demande que de l'adresse. Enfin, la palme de la difficulté revient à l'épreuve du plongeon qui exige une succession de manipulations dignes des coups spéciaux de Street Fighter II. Olympic Gold s'impose donc, pour le moment, comme la référence en matière d'olympisme. ■

L'épreuve reine des jeux : le 100 mètres.

Le lancer du marteau est très difficile.

J'ai un faible pour le tir à l'arc qui récompense l'adresse.

Le saut à la perche est inhumain !


La natation exige un bon timing.

Le 110 mètres haies allie vitesse et dextérité

SUPER SOCCER

SUPER NINTENDO

Développé initialement sur NEC sous le nom de Formation Soccer, cette simulation de football n'a pas tardé à être adaptée sur la Super Nintendo. Après avoir été rebaptisée Super Soccer, cela va de soi.

Le choix de la formation est particulièrement bien représenté pendant les matchs

Depuis Super Soccer, il faut bien avouer que c'est le désert en matière de bonnes simulations de foot. Seul Super Sidekicks sur Neo Geo est l'exception à la règle. Vous pouvez d'ailleurs en lire le test complet dans ce numéro. Super Soccer, quant à lui, propose deux modes de jeu : des rencontres amicales à deux, ou un tournoi contre votre console.

UN RÉALISME À TOUTE ÉPREUVE

Avant chaque match, il faut configurer la formation de son équipe. D'apparence anodine, ce détail se révèle important car, en cours de match, votre équipe respectera fidèlement les consignes reçues dans le vestiaire. Grâce à l'utilisation du mode 7 et à une richesse de sprites étonnante, on a réellement l'impression d'assister à une retransmission télévisée. D'autant plus que, tactiquement, cette simulation s'avère surprenante de réalisme. Par exemple, si un de vos joueurs déborde à l'aile, cherchez plutôt le corner, c'est plus payant qu'un centre.

Le tir de l'attaquant belge laisse sur place le gardien de but adverse.

DEPUIS, ON N'A PAS FAIT MIEUX !

Rien ne manque : tirs brossés, tacles réguliers et coups d'épaule. Dans ce dernier cas, l'arbitre peut siffler un coup franc, ou un penalty si la faute est commise dans la surface de réparation. Il y a encore une quantité de choses sur lesquelles j'aimerais m'attarder, mais la place m'est comptée. S'il vous manque Super Soccer, vous passez vraiment à côté de quelque chose ! ■

L'arbitre ne sanctionne pas systématiquement les fautes par un coup franc.

Le coup d'envoi de France-Allemagne vient d'être donné.

La douloureuse épreuve des tirs au but départage les ex aequo.

SUPER NINTENDO

JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR

Sur Super Nintendo, il y avait Super Tennis, déjà si proche de la réalité qu'il était difficile de faire mieux. Pourtant, depuis peu, il y a Jimmy Connors Pro Tennis Tour, qui s'octroie le luxe de rivaliser à tout point de vue avec la précédente simulation.

Le service s'effectue d'une façon révolutionnaire.

Depuis la commercialisation de Jimmy Connors Pro Tennis Tour, une polémique s'est déclenchée pour savoir si cette simulation était meilleure que Super Tennis. Quoi qu'il en soit, cette cartouche portant le nom du prestigieux champion américain a le mérite de proposer un système de contrôle tout à fait nouveau. Dans le contenu, on retrouve les traditionnels matchs exhibitions et, bien sûr, un mode tournoi reposant sur le système de classement de l'ATP. Place à l'écumeur des courts.

UNE SIMULATION INSTINCTIVE

Comme beaucoup de simulations sportives, et de jeux vidéo en général, il convient de se familiariser avec les commandes un peu déroutantes au début. Très vite, vous vous apercevrez que la clé du succès réside dans la capacité que vous aurez à allier à votre dextérité un élément essentiel : l'instinct. Jimmy Connors Pro Tennis Tour se distingue également par une ergonomie hors du commun et une superbe animation. Tout cela se traduit immédiatement par des matchs de tennis d'un réalisme époustouflant avec danger d'accoutumance. C'est indéniable, le choix de la simulation de tennis est bien cruel sur la 16 bits de Nintendo. ■

En mode tournoi, vous etablissez vous-même le programme de votre saison.

La coupe récompensant le vainqueur de l'Open de Flushing Meadow.

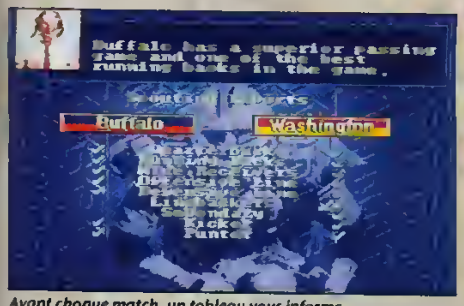
Le systeme de classement repose sur le principe de l'ATP

Bien sûr, il est possible de jouer en double.

JOHN MADDEN FOOTBALL 93

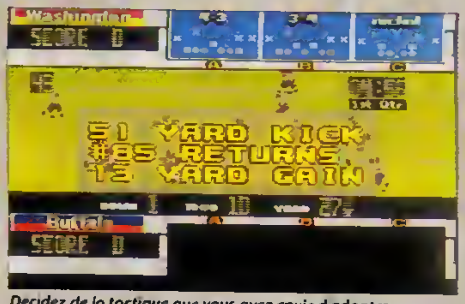
MEGADRIVE

Il n'y a guère qu'une seule simulation de foot américain vraiment digne de ce nom, et elle n'existe que sur Megadrive. Comme quoi certaines consoles ont parfois quelques privilèges.



Avant choque match, un tableau vous informe des points forts et des faiblesses de choque équipe.

Vous disposez d un petit moment pour choisir ò qui vous voulez envoyer le ballon

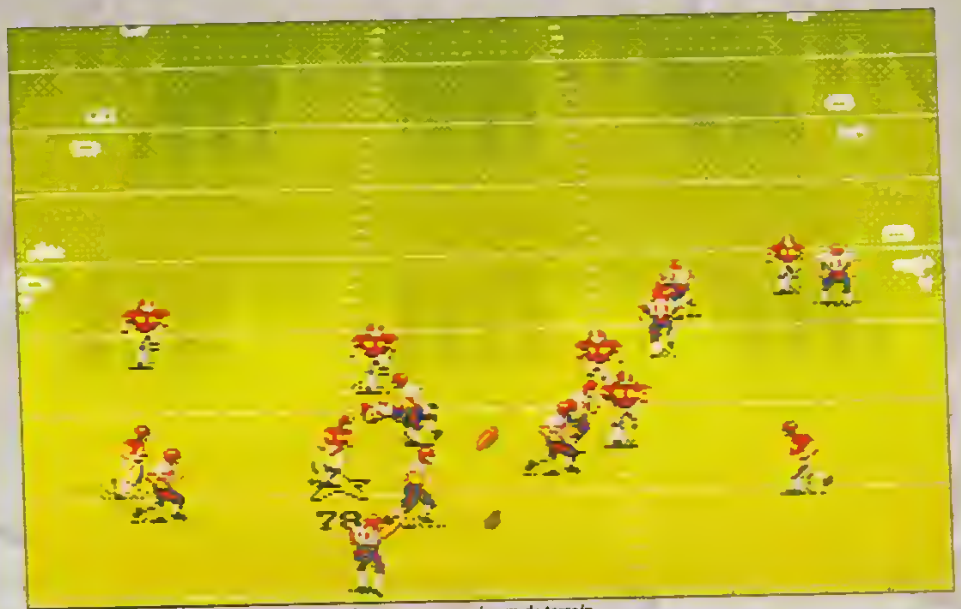


Decidez de lo toctique que vous avez envie d adopter

Tous les ans, Electronic Arts nous ressort une nouvelle version de John Madden. En tout cas, ils nous ont déjà fait le coup deux fois. Remarquez, c'est tant mieux. On ne va vraiment pas s'en plaindre.

ERGONOMIE ET JOUABILITÉ : LES DEUX MAMELLES DU SUCCÈS

John Madden a l'énorme avantage de concilier à merveille les parties action et stratégie du jeu. Comme vous le savez, le football américain met en jeu deux éléments sur le terrain. Une part d'action, lorsque vous avez le ballon et que vous essayez de gagner le maximum de terrain. Une part de tactique, quand vous décidez de l'action offensive ou défensive à mener. Le grand plus de John Madden, c'est qu'il associe ces deux aspects du jeu d'une façon non seulement cohérente, mais aussi très pratique.


Longue passe vers l'avont. Une bonne façon de gogner un moximum de terroin.

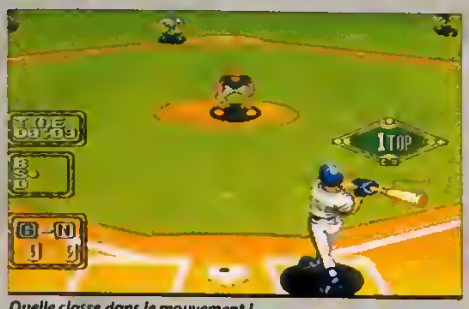
Les Buffolo vont o Woshington.

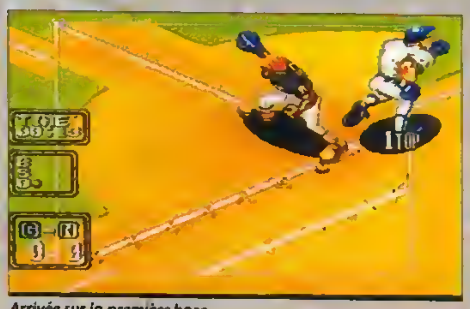
Au niveau de la réalisation, c'est un excellent travail. Les graphismes sont fins, l'animation fabuleuse et le terrain est vu d'une façon qui rappelle un peu le mode 7 de la Super Nintendo (attention, j'ai dit « un peu », ne me faites pas dire ce que je n'ai pas dit). Fin du fin, vous pourrez même jouer sous différentes conditions climatiques et vous retrouver, par exemple, les pieds dans la neige. C'est pas génial, ça ? Enfin, n'oublions pas le mode replay qui vous permet, comme avec un magnétoscope, de revoir autant de fois que vous le voulez la dernière action effectuée. ■

NEO GEO

BASEBALL STARS 2

Dans « base-ball », il y a... « ball ».


Quelle classe dans le mouvement !


Arrivée sur la première base.

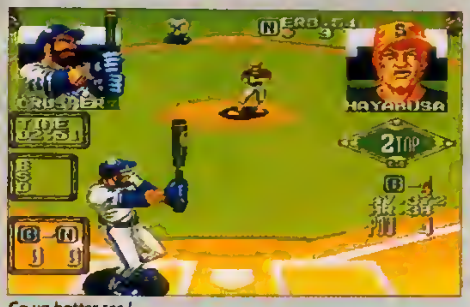
Rude cuisse, brise ma batte que je calme mes sens affolés...

Cela ne fait aucun doute, les meilleurs jeux de base-ball sont sur Neo Geo. Seule cette console, dotée de capacités monstrueuses, pouvait rendre de façon percutante et réaliste les sensations que l'on peut éprouver en jouant à ce sport de fous. Et le moins que l'on puisse dire, c'est que c'est bigrement réussi.

« DIS, TU L'AS VU MA GROSSE BATTE ? »

Inutile de s'étendre des heures sur un jeu comme celui-ci. Il n'y a pas grand-chose à en dire (y jouer est bien plus marrant). Les règles du base-ball sont respectées. Lorsque vous êtes à la batte, le but du jeu est toujours de renvoyer la balle que l'on vous lance le plus loin possible (dans les tribunes, c'est un « home run » !) et de faire le tour des bases du terrain avec vos joueurs. Un tour effectué équivaut à un point. Lorsque vous lancez la balle, c'est le contraire. Il faut tout faire pour que l'adversaire ne prenne pas possession de vos bases. Crétin comme jeu ? Non, simplement américain.

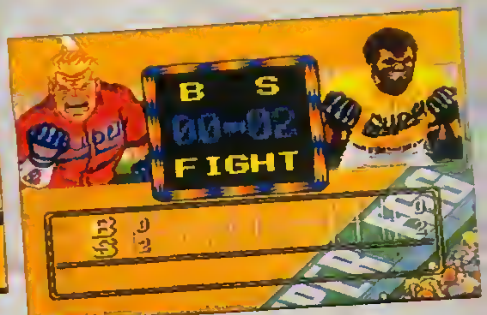
Remarquez, je peux toujours médire sur les Yankees. J'avoue que même quand on n'aime pas trop le base-ball, on s'éclate tout de même un max avec ce jeu ! Les tronches des joueurs, leurs animations et les voix digit qui animent le jeu y sont pour beaucoup, c'est vrai. Mais que voulez-vous, c'est naturel, la Neo Geo n'est pas la Rolls des consoles pour rien. ■


Ça va batter sec !

Dommage, la balle est hors limites.

Le mec, il a pas les épaules en bouteille d'Évian.

Énervé, le petit bonhomme jaune il n'a pas eu le temps de rejoindre la base.



Affichage du score façon Neo Geo.

TEAM USA

MEGADRIVE

« Eh ! Michael ! tu me la donnes la balle ? Allez, ça fait dix minutes que tu joues perso. Ouin ! Maman, y a Michael qui veut pas me donner la balle ! Plus c'est grand plus c'est c... »

Le joueur en bleu est prêt a marquer. On regrettera ici l'absence d'ombres qui ne permet pas de visualiser la position des joueurs.

La folie du basket que nous avons connue l'année dernière avec, en particulier, les exploits de la Dream Team semble quelque peu retombée. Néanmoins, l'engouement suscité par ce sport est loin d'avoir disparu. C'est vrai que ce serait dommage.

« USA, USA ! »

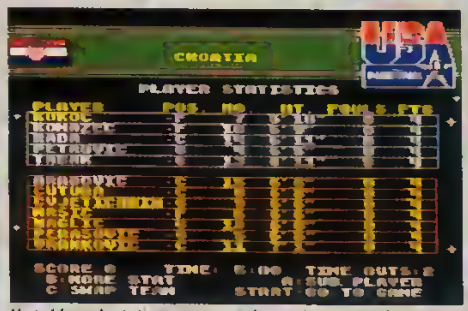
On peut le dire, la Megadrive est sans doute la console sur laquelle le plus grand nombre de simulations de basket ont été adaptées. Et si nous avons choisi celle-ci, parmi toutes celles qui existent, c'est pour une bonne raison : elle réunit, à notre humble (mais éclairé) avis, toutes les qualités essentielles à un bon jeu de basket. Et croyez bien que les critères de sélection étaient particulièrement rigoureux.

En ce qui concerne le jeu, sachez que dans Team USA, vous pouvez participer à des matchs simples entre différentes équipes ou bien prendre part à un championnat réunissant sept pays. À vous de choisir le vôtre. Le truc sympa, c'est que vous pourrez retrouver des joueurs connus, comme Dacoury (for example). Au niveau du jeu lui-même, no problemo. La réalisation est plus qu'honnête et vous pouvez être certain de vous faire des matchs de folie en admirant certains joueurs effectuer des figures très acrobatiques avant de marquer. Ce n'est que de la frime, bien sûr, mais c'est tellement bon ! Et puis un basket où on ne s'éclaterait pas serait tellement triste... ■

Le monde est à vous

Le commentateur anime un peu le match.

Quelques images sympathiques vous présentent le pays que vous avez sélectionné



Un tableau de statistiques vous informe des caracteristiques de vos joueurs.

Tir a trois points et tentative de contre.

SIR CHARLES BARKLEY

Michael Jordan assure comme une bête dans la raquette. Mais qui est la terreur des parquets, le véritable poumon de la Dream Team ? Alors, Charles Barkley ça vous dit rien ! Vous l'avez pourtant tous vu dans la superbe série des spots publicitaires signée par Nike. Dans la peau du Barbier de Séville de Rossini, la star des Phoenix Suns (Arizona) joue sur le terrain de l'opéra Nike. Malheureusement, il tue accidentellement un arbitre. Pour payer sa faute, le grand Charles doit céder ses Air Max au génie du Mal ! Mais Charly découvre la supercherie mise en scène par la Mort pour lui piquer ses baskets. Barkley explose alors le démon dans un un-contre-un d'enfer...
Merci Nike !

MEGADRIVE

PGA TOUR GOLF II

Ce dossier serait incomplet sans la présence d'une simulation de golf. C'est à PGA Tour Golf II que revient l'honneur de représenter ce sport, qui tend à se démocratiser de plus en plus.

La carte du parcours de Sawgrass.

Les plus beaux coups peuvent etre revus au ralenti.

Un putt pour le par... Objectif atteint !

Sur le marché français, on trouve plus de simulations de golf que de foot. Cela peut paraître paradoxal dans un pays où le football est un sport très populaire, mais ce n'est pas le cas dans le monde entier. PGA Tour Golf II est une version améliorée d'une première simulation qui, en son temps, eut un succès monstre aussi bien sur micro que sur console. Avec un lifting et pas mal d'améliorations, PGA II peut se vanter de ne pas avoir pris une ride.

DOMESTIQUER L'ENFER VERT

C'est au club house que se déroulent les formalités d'inscription. En créant votre personnage, un fichier de sauvegarde de statistiques lui sera immédiatement attribué. Ce n'est qu'après avoir sélectionné vos treize clubs et l'un des quatre parcours disponibles que vous mettrez le pied sur le tee du trou numéro 1. De un à quatre joueurs, vous pouvez pratiquer deux types de golf. On retrouve les traditionnels tournois, au cours desquels le parcours doit être effectué en le moins de coups possible, et une pratique de golf peu répandue en Europe : le skins game, où chaque trou est primé d'une somme d'argent. PGA Tour Golf possède d'autres nombreux atouts. Au cours d'une partie, quelle qu'elle soit, une petite animation agrémentée de zooms et de rotations présente le trou à venir. Citons également l'option « ralenti » qui permet de revoir un beau coup. Dotée d'une pile, la cartouche permet de sauvegarder une partie en cours indépendamment des fichiers de joueurs. PGA II est une simulation de golf tout public qui convient aussi bien aux débutants qu'aux initiés. ■

Une fois le swing maîtrisé, le golf devient un vrai plaisir.

Le skins game met en jeu des sommes d'argent.

AYRTON SENNA'S SUPER MONACO GP II

MEGADRIVE

Sous le parrainage du triple champion du monde brésilien, Sega a commercialisé Super Monaco GP II, la suite de la première simulation de F1 sur console 16 bits.

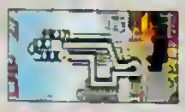
Il est essentiel de faire un bon temps aux essais.

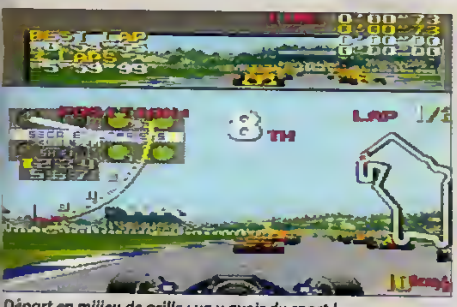
Ça, c'est de la digit !

Entre les deux volets de Super Monaco GP, les différences ne sont pas flagrantes. Cela dit, le titre en lui-même est auréolé d'une réputation telle qu'il était impossible de ne pas en parler dans ce dossier. Avec Super Monaco GP II, Ayrton Senna vous propose de vous entraîner sur les seize circuits que comprend le championnat du monde ou, mieux encore, de l'affronter sur une saison complète.

SENNA, C'EST PLUS FORT QUE TOI !

Je ne m'étendrai pas sur l'option d'essais libres qui ne présente qu'un faible intérêt. En revanche, le championnat du monde, qui oppose seize voitures dont la vôtre et celle d'Ayrton Senna, est particulièrement prenant. Inutile de préciser que votre principal rival sera le triple champion du monde. Un grand prix débute par une séance d'essai unique. La course proprement dite se déroule sur cinq tours. La sensation de vitesse est bel et bien présente et les montées d'adrénaline sont fréquentes. Le respect du tracé des circuits ravira les puristes, mais on regrettera les incontournables arbres et les panneaux qui bordent les pistes de toutes les simulations de F1. Graphiquement, la réalisation est soignée et les diverses séquences de jeu sont entrecoupées de digitalisations dont la qualité est impressionnante. D'une manière générale, Super Monaco GP II souffre cependant d'une relative facilité. ■





Départ en milieu de grille : va y avoir du sport !

Lutte pour la premiere place avec Ayrton Senna.

Le poing levé de la victoire.

LES SIMULATIONS

Sous le terme d'«inclassables», nous vous présentons quelques jeux qui, même si on ne peut pas vraiment dire que ce soient de véritables simulations, sont tout de même très axés sur le sport.

Envol au-dessus de la ville (F-Zero).

Promenade dans un champ de mines (F-Zero).

Les jeux qui suivent ne sont pas véritablement des simulations pures et dures. De plus, ils sont marqués par un côté arcade évident. Néanmoins, ils sont tellement réussis et tellement fun à jouer qu'il aurait été dommage de faire l'impasse sur des réalisations qui, même si elles ne plaisent pas aux puristes, méritent cependant de recevoir un maximum de suffrages.

F-ZERO, L'ÉPROUVANT

Monstrueuse course de voitures futuristes, F-Zero est un des premiers jeux sortis sur Super Nintendo... et aussi un des mieux notés (99 %, et l'ami Crevette estime ne pas s'être trompé. Je suis d'accord avec lui... à 99 %). Aux commandes d'un bolide fonçant à plus de 400 km/h sur des circuits infernaux, il ne vous faut plus penser qu'à une chose : arriver le premier, et pour ça, tous les moyens sont bons.

Évidemment, pour éviter que vos courses ne se transforment en promenades de santé, le jeu dispose de plusieurs niveaux de difficulté. Les circuits, en plus d'un tracé souvent tortueux, regorgent de surprises très sympathiques : mines, tremplins, ralentisseurs et j'en passe. Comme le dit si bien Crevette (au fait, vous n'allez pas me croire, mais l'autre fois, je l'ai vu à la télévision), F-Zero est un des rares jeux sur console à se permettre le luxe de mettre tous vos sens dans un état proche de l'épuisement physique.

SUPER MARIO KART, LE CONVIVIAL

Dans un autre genre, et un peu pour compléter un F-Zero légèrement trop technique et sérieux, Super Mario Kart, sur Super Nintendo, vous invite à vivre des courses haletantes au volant de karts pilotés par des personnages de l'univers de Mario. On sent bien que ce jeu est destiné à un plus vaste public que F-Zero. Néanmoins, ne vous y trompez pas, Super Mario Kart est loin d'être un jeu facile à terminer.

Le mode versus. Soyez sans pitié envers l'adversaire (Super Mario Kart).

Les plus de cette cartouche sont nombreux. D'abord, on peut jouer à deux, et en même temps ce qui promet des parties endiablées. Ensuite, vous pouvez ramasser tout un tas d'options incroyables : turbo, carapace à tête chercheuse, rapetisseur d'ennemis... C'est vraiment incroyable. Il faut aussi dire qu'il y a un nombre important de circuits à parcourir et que vous n'avez pas fini d'en faire le

Quasiment tous les personnages de l'univers de Mario sont là (Super Mario Kart).

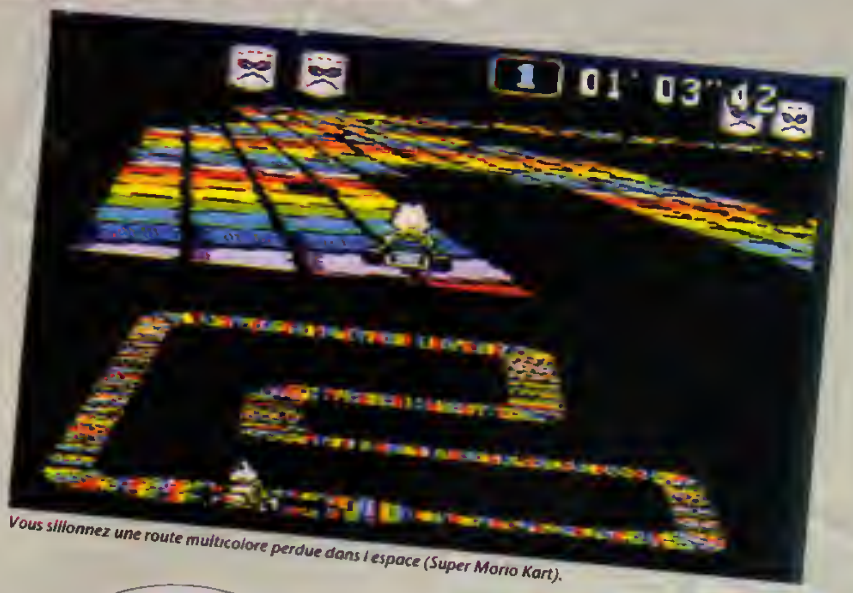
La physionomie des circuits est quelque peu tourmentée (F-Zero).

NCLASSABLES

tour. Bref, Super Mario Kart est un jeu géant qui procure à tous ceux qui ont eu la chance de le pratiquer un plaisir intense.

ROAD RASH, LE COGNEUR

Premier beat them up sur deux roues de la Megadrive, Road Rash, loin de vous enseigner une quelconque leçon de morale, vous entraîne au contraire à n'en souffrir aucune. Vous chevauchez votre cylindrée, la rage de vaincre au ventre, et vous sillonnez le bitume, accompagné d'une quinzaine d'autres Rashers. Ici, pas de règles, pas de droits. Vous devez foncez. Au besoin, servez-vous sans modération de vos poings, de vos pieds ou bien de votre matraque pour descendre vos adversaires. Dans la troupe, il n'y a aucun enfant de chœur, alors pas de cadeaux.

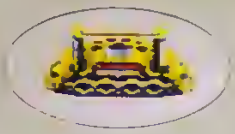


Vous sillonnez une route multicolore perdue dans l espace (Super Mario Kart).

Allongé au milieu de la route, vous n'êtes pas au meilleur endroit pour piquer un somme (Road Rash).

Le capitaine de l'équipe dispose d'un super tir (Soccer Brawl).

Vaille que vaille ! (Road Rash).

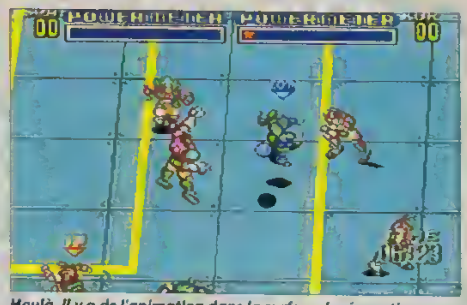


Si Road Rash est un jeu que nous affectionnons particulièrement à la rédaction, c'est bien parce qu'il s'avère diaboliquement bon. Imaginez-vous un peu bondissant dans les airs avec votre moto et frappant, au sommet de votre saut, un adversaire qui se trouve à vos côtés. C'est pas puissant, ça ? Vous pouvez aussi faire des dérapages, rouler sur des Rashers tombés à terre ou bien encore vous servir de motos renversées comme tremplin. Du délire. Et Road Rash II est encore meilleur !

SOCCER BRAWL, LE BOURRIN

Simulation de football futuriste, Soccer Brawl, sur Neo Geo, vous invite à jouer avec de monstrueux robots. Évidemment, la console de SNK ne serait pas ce qu'elle est sans effets visuels monstrueux. Soccer Brawl bénéficie bien évidemment d'une réalisation hors du commun. Ainsi, les capitaines de chaque équipe disposent chacun d'un tir spécial des plus impressionnants. Vous avez également la possibilité de ruiner les joueurs adverses en leur tirant dessus. Vous voyez que là, le côté arcade est bien plus présent que le côté simulation pure. Mais bon, on est sur Neo Geo, et le jeu est éclatant à jouer. Il faut signaler toutefois que Soccer Brawl reste à mille lieues de Super Sidekicks, sur la même machine, testé dans ce numéro de *Player One*. ■

Vous pouvez laisser le score affiché ? (Soccer Brawl).



Haulà, il y a de l'animation dans la surface de réparation (Soccer Brawl).

Ça, c'est de la percussion (Road Rash).

SHINING IN THE DARKNESS

MEGADRIVE

SECONDE PARTIE

Nous plongeons une nouvelle fois dans un univers médiéval-fantastique où se côtoient magie et croisements de fer. Comme promis, suite et fin de Shining in the Darkness.

À nouveau, une princesse a disparu et le monde est en danger. Retrouver la royale descendance et sauver le monde : telle est la quête que s'est fixé un groupe de trois jeunes aventuriers dont vous êtes le personnage principal. En tant que leader, c'est à vous de gérer vos deux compagnons. Au contraire de la plupart des jeux de rôle et d'aventure, où les étapes sont nombreuses, Shining in the Darkness a la particularité de se dérouler en alternance sur trois sites uniquement. La recherche de la princesse se déroule dans la forteresse maudite. Au terme de chaque niveau exploré, vous devez faire un rapport au roi, non sans oublier de passer une nuit de repos à l'auberge de la ville. C'est maintenant que les choses vont se corser, alors profitez bien de ce moment... sinon, il est encore temps de renoncer à la quête et à l'aventure.

RÉSUMÉ DE L'ÉPISODE PRÉCÉDENT

Dans notre précédent numéro, nous avons vu que le roi vous mettait à l'épreuve. Il s'agissait d'explorer quatre grottes, chacune dédiée à une vertu telle que la Force, la Sagesse, le Courage et la Vérite. Ensuite, le monarque vous a remis un médaillon magique. Dorénavant, l'exploration va porter sur les étages supérieurs de la forteresse. C'est maintenant qu'entre en scène le mystérieux médaillon.

REZ-DE-CHAUSSÉE DE LA FORTERESSE

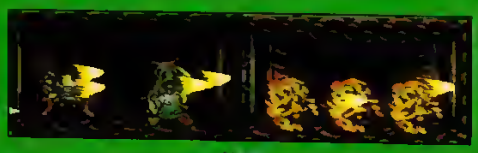
Le contenu des coffres du niveau zéro n'est pas listé. Dans la mesure où votre équipe d'aventuriers est censée

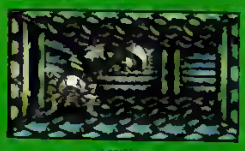
Vous devez rendre visite au roi après l'exploration de chaque niveau.

LA MAGIE

Dans l'univers du jeu de rôle, la magie est une des composantes essentielles et Shining in the Darkness ne déroge pas à la règle. Votre groupe étant doté d'une palette de magie déjà impressionnante, la progression en niveau d'expérience de votre équipe va surtout influer sur la puissance maximale des sorts. Dans cette seconde partie, la magie sert surtout à panser les plaies et devient indispensable face à certains monstres. A titre d'exemple, voici une suggestion des sorts à utiliser face à des monstres très puissants : quick, screen et boost sur votre équipe et slow suivit d'une offensive sur les monstres.

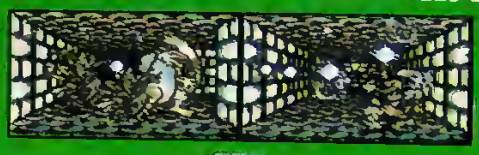
LES SORTS DE MILO


BLAST


DESOUL

BURST

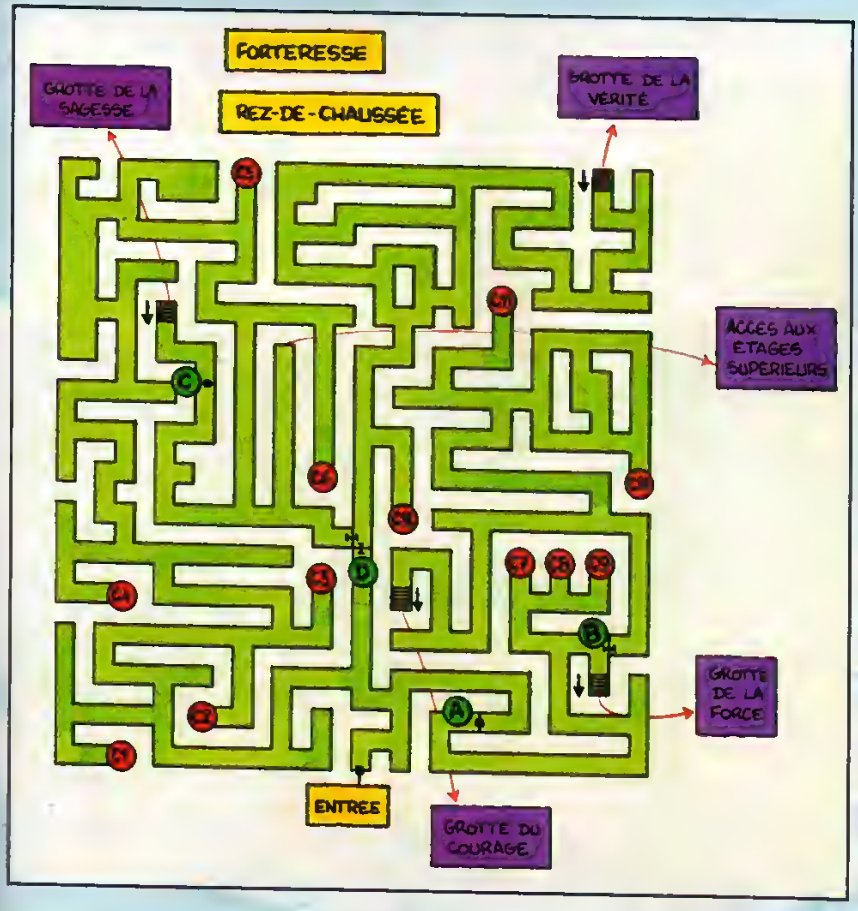
LES SORTS DE PYRA


FREEZE

BLAZE

BOLT

VIEW



les avoir déjà tous ouverts. Cependant, vous devez le traverser régulièrement afin de rejoindre les étages supérieurs. Signalons également qu'un bon moyen d'éviter les rencontres avec des monstres de faible niveau consiste à utiliser le sort « peace ». Durant toute la durée de ce sort, vous ne serez pas retardé pour des broutilles (généralement une pièce d'or et un point d'expérience par créature éliminée).

LE PREMIER ÉTAGE

Après votre mise à l'épreuve, c'est aux étages supérieurs de la tour maudite qu'il va falloir s'atteler. Dès que le roi vous a remis le médaillon, retournez au rez-de-chaussée de la forteres-

Cette dalle anodine est le téléporteur d'accès aux niveaux supérieurs.

L'ARMURIER

Au même titre que le marchand d'armes, l'armurier fera tout son possible pour vous procurer du meilleur matériel. Également disponible dans la rubrique « deals », voici la liste de son matériel.

Armures	Prix (en pièces d'or)
Magic robe	16 000
Light robe	24 000
Wood shield	3 500
Main gauche	900
Madu	2 500

L'ALCHIMISTE

La superbe créature qui tient cette échoppe n'a pas de nouveau matériel. Cependant, vous pouvez lui revendre les objets encombrants dont vous ne savez pas s'ils vous seront encore utiles. Dans le doute, c'est bien pratique et, en cas de besoin, vous pourrez les racheter dans la rubrique « deals ».

Objets	Prix (en pièces d'or)
Herb	12
Depoison	15
Angel feather	24
Wisdom seed	8
Healer fruit *	100
Smelling salts	30

LE TEMPLE

Le temple demeure le lieu où vous pouvez sauvegarder votre partie. Le prêtre peut également exorciser une malédiction dont vous êtes victime et, si nécessaire, ramener à la vie un de vos compagnons.

LA VILLE

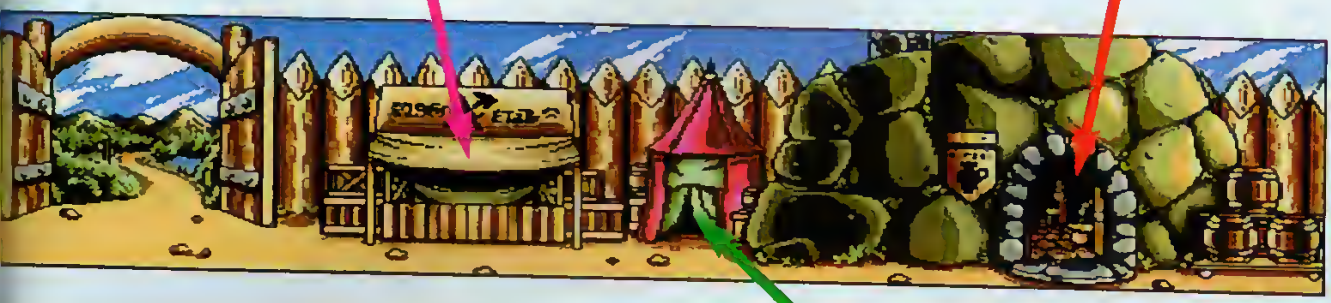
LE MAGASIN D'ARMES

Durant votre progression en niveau d'expérience, le marchand d'armes vous propose de nouvelles armes disponibles dans le choix « deals ».

Armes	Prix (en pièces d'or)
Steel saber	1 250
Battle axe	1 380
Thornwhip	5 500
Long spear	9 500
Fire sword	12 500

L'AUBERGE

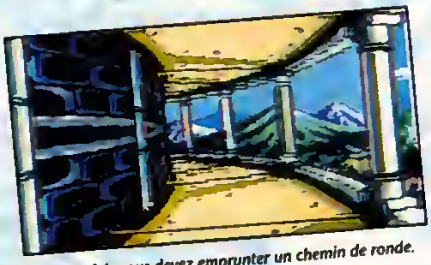
Dans cette seconde partie, l'auberge sera encore le théâtre d'événements liés à votre quête. Le prix de la nuitée, qui restaure au maximum vos points de sort et de vie, reste à dix pièces d'or.



LE BAZAR

Objets	Prix (en pièces d'or)
Flail	800
Bullwhip	2 000
Short spear	2 800
Double axe	3 200
Bronze lance	5 000
Battle hammer	8 800
Broad sword	9 000
Iron lance	12 000
Steel lance	20 000
Iron armor	5 600
Steel armor	10 000
Magic mail	30 000
Iron shield	2 300
Steel shield	6 400
Magic shield	16 500
Steel helm	5 980

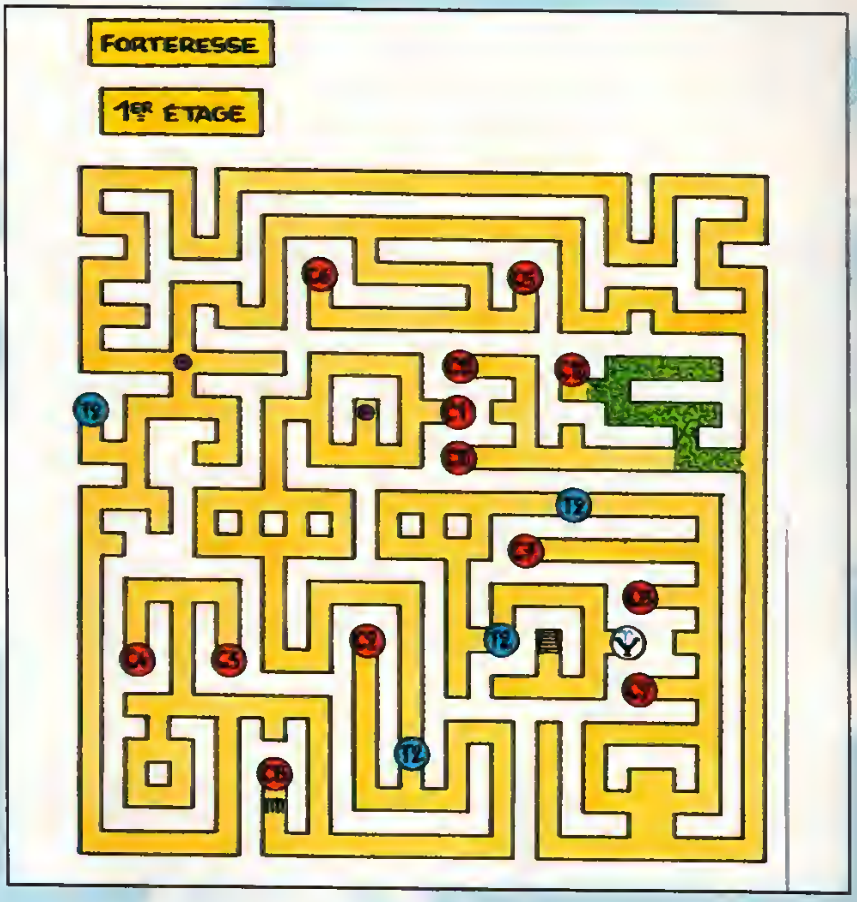
La rumeur d'un aventurier qui connaît le succès va développer un nouveau commerce. Ce dernier, faisant office de bazar où trouver des armes et des armures, est tenu par un homme qui a également des talents de forgerons. Il peut réparer vos objets cassés ou fabriquer de nouvelles armes et de nouvelles protections si vous lui apportez du minerai de mithril.

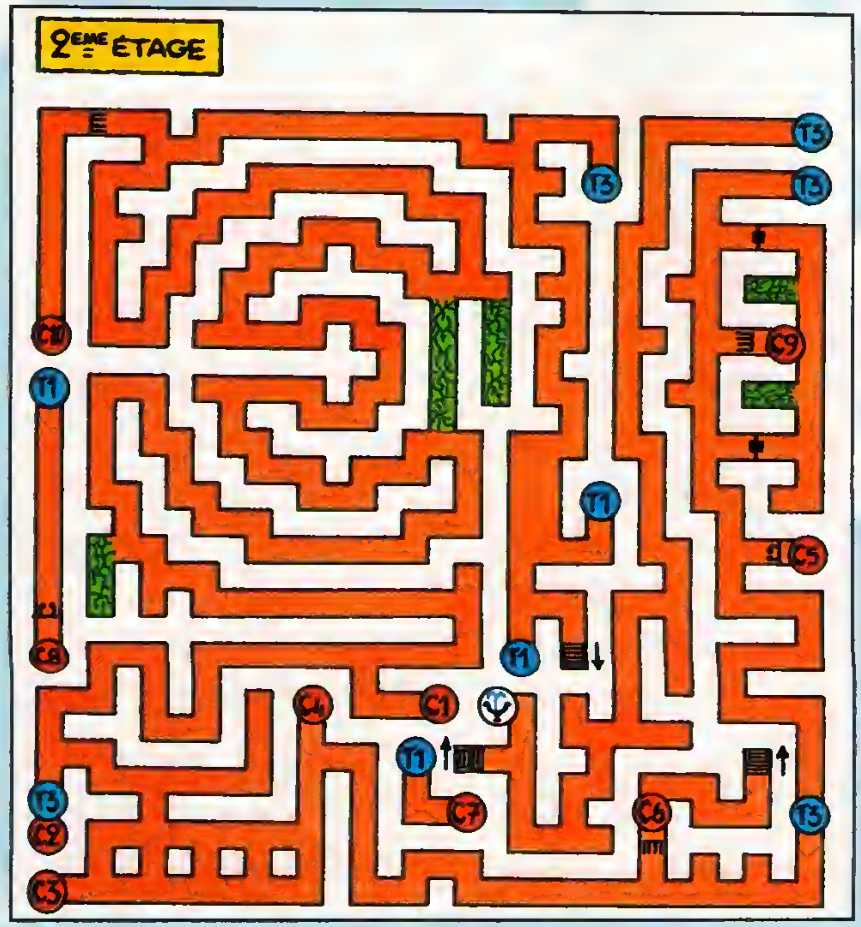


Par deux fois vous devez emprunter un chemin de ronde.

se et rejoignez l'accès aux étages. À chaque niveau se trouve une fontaine dorée qui permet d'utiliser le médaillon composé de deux moitiés. Lorsque vous aurez atteint la fontaine, déposez-y l'un des deux morceaux du médaillon puis retournez en ville si besoin. Une fois votre énergie récupérée, il ne vous reste qu'à vous rendre une nouvelle fois au seuil de la forteresse et à utiliser l'autre moitié du médaillon. Vous serez instantanément téléporté à la dernière fontaine dorée. Récupérez le morceau du médaillon que vous y aviez déposé puis efforcez-vous de rejoindre la fontaine dorée du niveau suivant pour répéter l'opération jusqu'au dernier étage.

C1 • Minerai de mithril (mithril ore).
C2 • 500 pièces d'or.



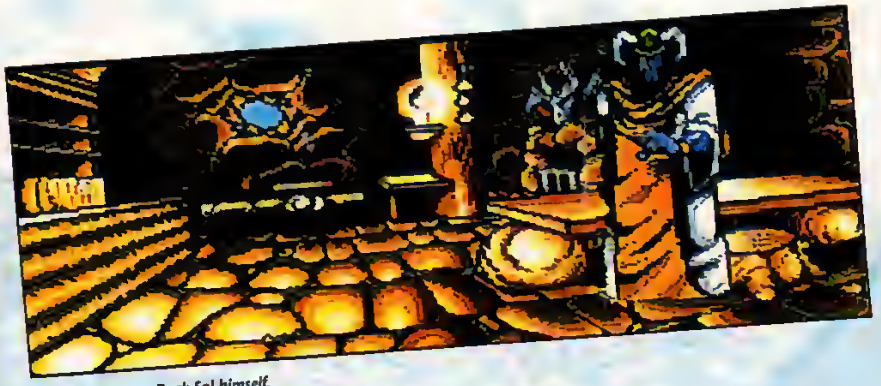


C3 • Herbe de désintoxication (detox herb).
C4 • Grande hache (great axe).
C5 • Plume d'ange (angel feather).
C6 • Capuche magique (magic hood).
C7 • 300 pièces d'or.
C8 • Robe abîmée (worn robe) : elle peut être restaurée chez le forgeron de la ville.
C9 • Armure solaire (sun armor) : effective même dans la tour.
C10 • Bâton de feu (fire staff).
C11 • Sels (smelling salts).
C12 • Fruit aux vertus curatives (healer fruit).
C13 • Anneau de protection (barrier ring).

DEUXIÈME ÉTAGE

Au deuxième niveau, vous devez trouver la corde mystique dissimulée dans un des coffres. Cette corde vous

L'un des étranges événements de l'auberge : Melvyl..



... n'est autre que Dark Sol himself.

Combat opposant le groupe a une espece de Viking redoutable

permet de remonter à un étage supérieur par les trappes qui étaient inaccessibles jusque-là. Dorénavant, vous avez la possibilité de passer d'un niveau à l'autre, soit par les trappes, soit par les multiples escaliers qui parsèment les étages. Avant de continuer, prenez le temps de reconnaître votre itinéraire à l'aide des plans.

Le chevalier noir vient de s'effondrer. Vous pouvez récupérer la cle de la prison.

C1 • 500 pièces d'or.
C2 • Corde mystique (mystic rope).
C3 • Fruit aux vertus curatives.
C4 • Herbe aquatique (herb water).
C5 • Bâton de glace (ice staff).
C6 • Minerai de mithril.
C7 • Grand fléau (great flail).
C8 • Épée tempête (storm sword).
C9 • Heaume de lumière (light helm).
C10 • Bouclier de lumière (light shield).

TROISIÈME ÉTAGE

C'est ici que se déroule un événement capital de la quête. Vous rencontrez un chevalier noir retenant la princesse prisonnière. Ce chevalier n'est autre que votre père qui est envoûté par son épée maudite. Il vous faudra le combattre et le vaincre avant d'obtenir la clé de la geôle où est enfermée la princesse.

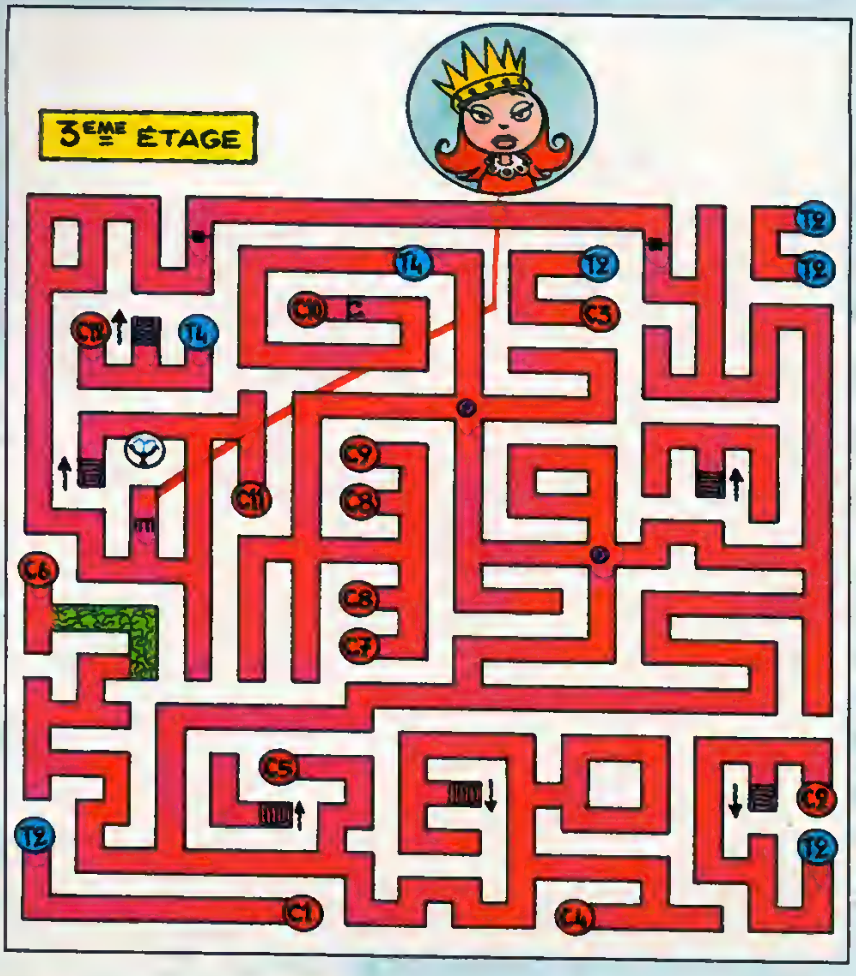
Est-ce bien la princesse cette fois ?

C1 • Bâton d'endurance (enduro staff).
C2 • Eau bénite (holy water).
C3 • Capuche elfique (elven hood).
C4 • Fruit aux vertus curatives.
C5 • Herbe aquatique.
C6 • Fouet en acier (steel whip).
C7 • Armure de glace (frost armor).
C8 • Hand eater.
C9 • Anneau de guérison (heal ring).
C10 • Épée de lumière (light sword).
C11 • Clé de la prison (cell key).

QUATRIÈME ÉTAGE : L'ANTRE DE DARK SOL

Le dernier étage est peuplé de monstres tous plus puissants les uns que les autres. Il convient donc d'éco-

Vue sa réaction, il semble que cela ne fasse plus aucun doute



FORTERESSE — 4ème ÉTAGE

T3 C1 C9 T3 C8 C4 C8 T3 C4 C6 T3 C7 C3 C4 C2 C5

nomiser au maximum les points de magie du groupe, en fuyant les combats si besoin. Une fois face à Dark Sol, il faut plus que jamais appliquer la recette proposée dans le paragraphe de magie. Son attaque est toujours la même, il s'agit d'un sort offensif qui affecte tous les membres du groupe. Malgré ses grands airs, on en vient rapidement à bout. Ce n'est qu'une fois vaincu que Dark Sol révèle sa véritable forme, celle d'un démon gigantesque. Il n'y a pas de solution miracle pour le vaincre.

C1 • Minerai de mithril.
C2 • 1 000 pièces d'or.
C3 • Robe magique (magic robe).
C4 • Hand eater.

Entoure de ses ténèbres, Dark Sol est un puissant sorcier

Impatiente, la princesse a regagné la cour du roi.

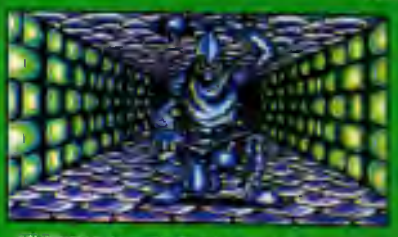
C5 • Anneau magique (magic ring).
C6 • Cimeterre noir (dark scimetar).
C7 • Bloc noir (Dark block).
C8 • 2 000 pièces d'or.
C9 • Armure de lumière (light armor).
C10 • Herbe miraculeuse (miracle herb).

Ténacité et patience seront mes seuls conseils pour ce dernier niveau, à moins que vous ne souhaitiez casser du monstre pour augmenter vos niveaux d'expérience. C'est aussi sur ce combat que s'achève la rubrique plans et astuces de ce mois. Et n'oubliez pas que la princesse attend le retour de son sauveur...

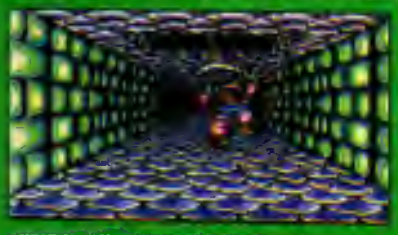
Wolfen

LE BESTIAIRE

En entamant l'exploration des niveaux supérieurs, il n'y a plus de bas, il progressent parmi à part le niveau de fin. Cette sentinelle est toujours active, ou le trouve de la tour et nous révèle quelques-unes de leurs caractéristiques.



SENTINELLE. La sentinelle est placée à des endroits clés et ne figure jamais parmi les monstres issus de rencontres aléatoires.

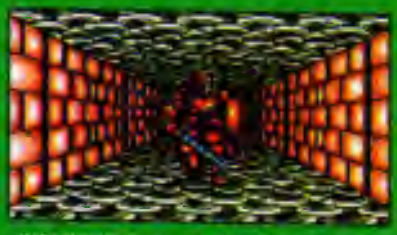


HEAD HUNTER. La caractéristique de cette créature est de n'apparaître que par des trappes menant à un étage supérieur. Ses facultés de tueur en font un redoutable adversaire.

BLACK BONE. Les squelettes noirs de black bone le dote de plusieurs attaques par tour, toutes très meurtrières.

MANT EATER. Cette mantate est dotée de la faculté de métamorphose. Son piège (trou) [illegible] à pouvoir [illegible] d'un [illegible] de pièges et dommages rapides.

MANTICORA. Cette chimère hybride [illegible] une des [illegible] les plus redoutables. Ses quatre [illegible] lui [illegible] différentes et en font [illegible] de monstres à part entière.



DARK KNIGHT. Ce chevalier [illegible] à la garde de la princesse. [illegible] commune. [illegible] et [illegible] en [illegible]. Ce chevalier [illegible] que notre part.

SYREN. Au même titre que les [illegible], les sirènes se [illegible] sur les [illegible] [illegible].

BIG BLOCK. A part [illegible] lui-même, ce monstre est l'un des plus redoutables de toute la tour de Thanatos-Ort. Sa force [illegible] le [illegible] le [illegible] de leur [illegible] et en [illegible].

DRAK. Ne vous fiez pas à la taille de ce dragon [illegible]. Plus qu'un [illegible], c'est un [illegible] [illegible] capable d'[illegible] le groupe en moins de temps qu'il vous faut pour le dire.

CHUTE LIBRE :

D-Fens, magistralement interprété par Michael Douglas.

C'est au cinéma qu'a lieu l'événement du mois. En effet, c'est le 26 mai que sort *Chute libre*, un film monstrueux sur l'Amérique moderne, l'aliénation et la crise. Tellement fort, qu'on rentre tout de suite dans le vif du sujet. Film de l'année ?

Bienvenue à Los Angeles, métropole de la Californie. Nous sommes le jour le plus chaud de l'année. Histoire de comprendre l'ambiance, sachez que le LAPD (Los Angeles Police Department) a dû renforcer le ventre de ses hélicos par un blindage. Il a en effet été démontré que, les jours de grande chaleur, quelques individus dangereux se défoulent en tirant sur les hélicos de la police. Véridique ! Autre distraction en vogue à LA, les embrouilles à coups de flingue entre automobilistes. Bref, les autochtones passent leur temps comme ils peuvent alors que les thermomètres battent des records. C'est dans cette ambiance agréable que commence *Chute libre* et, plus précisément, lors d'un de ces embouteillages insupportables caractéristiques de la ville. Parmi les malheureux bloqués en pleine heure de pointe, un employé (Michael Douglas), tout ce qu'il y a de plus anonyme. On ne connaît pas son nom. C'est un homme mûr. Cravate. Chemise blanche. Attaché-case. L'archétype du parfait col blanc. Seule fantaisie, la plaque d'immatriculation de son véhicule, libellée « D-Fens ». Le type en question supporte difficilement l'attente interminable. Excédé, il abandonne froidement sa voiture, évidemment à la grande colère des autres automobilistes. L'homme vient de décider de rentrer à pied « chez lui » (chez son ex-femme, en fait), de l'autre côté de la ville, à des dizaines de kilomètres plus loin ! Au fur et à mesure de son voyage, D-Fens (on l'appellera comme ça) va se mettre à disjoncter, semant la terreur sur son passage...

INTELLIGENCE

On pourrait croire, à la lecture de ce résumé, que *Chute libre* est encore un de ces films uniquement conçus pour les scènes d'action. Il n'en est rien ! Le scénario de Ebbe Roe Smith est d'une intelligence et d'une richesse rares. Il y a bien entendu de

D-Fens sur le territoire d'un gang latinos de LA

L'ÉVÉNEMENT !

l'action, souvent violente, mais aussi beaucoup d'humour. On retiendra de l'histoire cette dissection de la folie « ordinaire » (inspirée par les faits divers excessifs de la vie quotidienne américaine) terriblement réaliste. Les personnages bénéficient également du même traitement « vrai ». Quels qu'ils soient (D-Fens le barjo, le flic à la veille de la retraite interprété par Robert Duvall, ou les personnages dits de second plan, comme les membres du gang latino), tous apparaissent criants de vérité. *Chute libre* est aussi un portrait des Américains d'aujourd'hui. Les auteurs du film brossent un tableau sans complaisance et authentique du malaise tourmentant une bonne partie de l'Amérique urbaine. *Chute libre* dépeint également Los Angeles, la ville mammouth, avec le même souci de crédibilité, bien loin des clichés ré-chauffés qui peuplent indéfiniment les films, les téléfilms et les séries. Bref, *Chute libre* est un spectacle intelligent, contemporain et, bien sûr, complètement éclatant. Pourtant, longtemps après la fin du film, la sensation de malaise engendrée par la quête de D-Fens dure encore. *Chute libre* frappe là où ça fait mal.

CLASSE

Est-il vraiment utile de l'écrire ? Ce film bénéficie de moyens à la hauteur des acteurs qui l'interprètent. Le casting est irréprochable. Michael Douglas, hallucinant, enrichit sa filmographie de ce qui est peut-être son meilleur rôle à ce jour. Robert Duvall et Barbara Hershey sont excellents. Le metteur en scène Joel Schumacher (*L'Expérience interdite*) dirige avec efficacité et inspiration. Croyez-moi, cela faisait longtemps qu'on n'avait pas vu un film de cette trempe ! Jusqu'à présent, mon film préféré de 1993 ! Un choc ! L'événement, c'est simple, non ? Début de la visite de LA le 26/05. ■

PASSAGER 57

Le passager 57, avec Wesley Snipes.

Côté baston, asseyons-nous à côté de ce passager incarné par Wesley Snipes (*New Jack City*). Ce brave voyageur a le malheur de prendre l'avion qui emmène le plus dangereux terroriste (super craignos) direction le tribunal. Mais... — oui, il y a un « mais » (ça tombe bien, c'est le mois) — les comparses du méchant sont à bord pour délivrer leur boss. Pour ce faire, cette joyeuse bande détourne l'avion, abattant au passage les fédéraux de service. Commence alors un odieux chantage... Et le « passager 57 » ? Eh bien, ce n'est nul autre qu'un expert en sécurité aérienne. Même que c'est le meilleur et qu'il va frapper tous les vilains en un peu moins de 90 minutes ! Aussi radical qu'une aspirine, ce *Passager 57* me rappelle furieusement des dizaines de films d'action récents. Il s'agit donc d'une énième variation du genre qui a au moins le mérite d'être solidement charpentée. À partir du 12/05.

JURASSIC PARK

Annoncé par tout le monde comme le film le plus colossal de l'année (avec *Lost Action Hero* de McTiernan et Schwarzie), le nouveau Spielberg sortira en France le 20/10 (aux États-Unis le 11/06). En attendant, lisez le roman de M. Crichton (Éd. Robert Laffont), carrément renversant et visionnaire. Je précise que *Jurassic Park* est le nom d'une sorte de zoo peuplé de dinosaures, lesquels ont été « fabriqués » par manipulation génétique.

LA SAGA DES T

À l'occasion de la sortie du troisième film dédié aux plus célèbres tortues de la planète, *Player* vous offre deux pages « tortuesques » où les principales étapes de la carrière de Rafaello, Leonardo, Michaelangelo et Inoshiro... heu, non ! Donatello, vous sont résumées. C'est beau, c'est grand et c'est maintenant !

Tout commence par la rencontre de deux fans de comics, Messieurs Peter Laird (né en 1954) et Kevin Eastman (1962). Passionnés comme seuls les Américains peuvent l'être, les deux amis espèrent vivre un jour en dessinant des comics ! Les débuts sont pénibles. Les deux amis placent de-ci, de-là, quelques illustrations en « freelance », sans pourtant réussir à vivre entièrement de leur art. C'est pourquoi ils doivent travailler dans le monde « extérieur » pour joindre les deux bouts. D'autant plus que toutes leurs tentatives pour rejoindre les studios n'aboutissent pas.

ORIGINES

Un soir de 1983, alors qu'ils dessinent ensemble, Kevin Eastman exécute un dessin représentant une tortue masquée et armée d'un nunchaku. Enthousiasmés, les deux dessinateurs continuent... jusqu'à ce qu'ils soient satisfaits d'un dessin représentant quatre tortues, qu'ils baptisent les « Teenage Mutant Ninja Turtles » (« Tortues Ninja ado mutantes »). Kevin et Peter attaquent ensuite un récit racontant l'origine de ces nouveaux héros. L'histoire est connue : Splinter, Shredder, les radiations, etc. Nous ne vous ferons pas l'affront de la résumer ! L'étape suivante consiste à publier le premier numéro des aventures des TMNT. Empruntant à l'oncle de Kevin les fonds qui leur manquaient, les deux amis courent faire imprimer le zine à 3 000 exemplaires. Le distribuant par leurs propres moyens (pubs passées dans les revues des pros du comics), Eastman et Laird ont la surprise d'être sollicités par un nombre croissant de distributeurs et de libraires. C'est le début d'une grande aventure...

SUCCÈS

Sans s'en rendre compte, les deux potes viennent en fait de réaliser une future série culte, dont la pêche, l'humour (la première histoire a été pensée comme une parodie du *Ronin* de Frank « Dark Knight » Miller) et l'inspiration séduisent les fans de comics. Le zine doit être réédité. Et E. & L. s'attaquent à la suite. Ils fondent mi-1983 leur propre studio : Mirage, installé dans le Massachusetts. Peu à peu, le zine rencontre de plus en plus de succès et devient une des séries les plus en vue du monde des comics. Mais ce ne sont que les prémices d'événements incroyables et sensationnels...

TURTLEMANIA

L'hystérie guette les Turtles. En 1986, E. & L. (qui conserveront sagement les droits de leurs personnages) signent un contrat avec une société de marketing dont le boss délire sur l'idée de lancer des tas de jouets, babioles et grigris arborant les faciès quelque peu adoucis des Turtles (les

TMNT originaux évoluent dans un univers nettement plus violent que celui connu du grand public). Un contrat est signé et les produits Turtles commencent à envahir le monde ! Le succès est foudroyant : des millions de kids (vous inclus, je suppose) s'arrachent les braves batraciens. Le besoin d'une version de la saga pour les tout-petits se fait sentir. À partir de 1988, l'éditeur Archie, spécialisé dans les BD pour

ORTUES NINJA

petits, commence la publication des *TMNT Adventures*. Nouveau banco. Archie décide de continuer de pétrir la pizza en 91 avec *Mighty Mutanimals* (inspiré de l'univers des Turtles), puis, en 92, *TMNT Present* (avec des histoires d'April, la copine humaine des Turtles ou de Casey Jones).

TURTLECRAZE

Pendant ce temps, Eastman et Laird continuent, bien sûr, la publication du comic book. Ils invitent des dessinateurs amis à illustrer de temps en temps la suite des exploits des TMNT. Parmi eux, des gens comme Richard Corben ou Rick Veitch. Les produits Turtles continuent d'inonder la planète. Un manuel *Comment savoir dessiner les TMNT* ? est publié aux États-Unis. L'étape suivante est celle de l'audiovisuel. En 89, une première série de DA est commencée. Il y en aura trois. En cours de fabrication, la quatrième emmènera les Turtles en Europe (les égouts de Paris, par exemple). Côté technique, l'animation est effectuée en Corée tandis que tout le reste se fait en France (le DA est coproduit par IDDH).

La suite, c'est évidemment H'Wood qui s'implique dans un premier film en 90. Il reprend plutôt bien la trame des histoires du début d'Eastman et Laird. En tout cas, c'est un triomphe commercial. Suite en 91 (voir *Player One* n° 11). Nouveau succès qui enclenche un troisième film, à mon avis le meilleur de la série (voir le dernier *Player*). Et bien, ça fait beaucoup tout ça... Aujourd'hui, Eastman et Laird sont devenus millionnaires. Ils regrettent de ne plus dessiner le comic book. En tout cas, le succès actuel du film aux États-Unis prouve bien que le phénomène n'est pas près de cesser. Cowabunga forever ?

BEST OF THE TMNT

Évidemment, les comics. Trouvables en import chez Déesse (46 34 18 31) ou Album (43 54 67 09). Deux albums : *L'Origine* (E. & L.) et *La Rivière* (R. Veitch), ont été publiés aux Éd. Glénat.

Le **film** : *Les TMNT*, revu et corrigé pour en faire un film destiné aux kids. Bien vu. (Fox Vidéo.) Le troisième film : à partir du 21/07. Ensuite, c'est selon votre degré de Turtles-folie. Désolé, ça ne se soigne pas.

I'VIEW SPEED

Peter Laird a accepté de donner son opinion sur les jeux vidéo à *Player*.

Peter Laird — J'adore les jeux vidéo ! Maintenant, je ne peux plus y jouer autant qu'avant ! La gestion du studio nous prend tellement de temps que nous n'avons même plus, et on le regrette énormément, le temps de dessiner la série. Dans ces conditions, tu te doutes que j'ai réduit le temps que je consacrais aux jeux. Celui développé par Konami à partir des TMNT est un de mes préférés. Je trouve vraiment géant de pouvoir jouer avec les Tortues ! À propos du futur des jeux, je suis certain que les prochaines années seront riches en nouveautés excitantes et étonnantes... plein, plein de jeux déments !

Player — Au fait, comment se fait-il que les jeux s'appellent « Teenage Mutant Hero Turtles » au lieu de « Ninja » ?

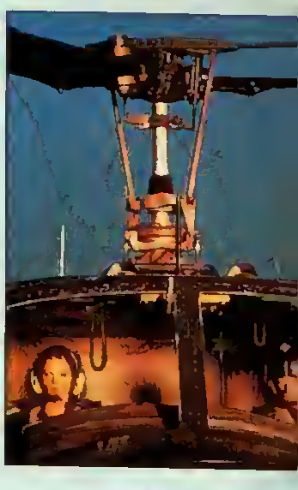
C'est à cause des lois anglaises qui sont extrêmement strictes avec tout ce qui touche aux armes ninja, les shurikens par exemple. Quelqu'un qui travaillait avec nous au moment du développement du premier jeu nous a prévenus que le mot « ninja » pourrait donner une mauvaise image de marque aux Tortues. Nous avons alors décidé de remplacer « ninja » par « hero », et hop !

SÉLECTIO

Où on apprend que le Hollywood de 1993 peut encore tourner d'excellents films de science-fiction dans la plus pure tradition des glorieux classiques d'autrefois. Où l'on découvre avec surprise qu'un échantillon de cette denrée rarissime sort dans quelques semaines sur nos écrans. Son titre : *Body snatchers*, et il fait applaudir notre journaliste !

BODY SNATCHERS !

Oui, les amis ! Ce que vous venez de lire est vrai ! Le 9 juin sortira sur nos écrans une nouvelle version de *Invasion of the body snatchers* (« L'Invasion des voleurs de corps »), récit de SF flippant et paranoïaque plus connu dans notre pays sous le titre fantaisiste de *L'Invasion des profanateurs de sépulture* ! À l'origine, il y avait un livre, signé Jack Finney. Mais cette invasion aussi unique que terrible devient célèbre en 1956, lorsque le metteur en scène Don Siegel, un as du cinéma d'action (il dirigera ensuite le premier *Inspecteur Harry* avec Clint Eastwood), en fait un film. À cette époque, Hollywood lançait des dizaines d'extraterrestres belliqueux et hideux à l'assaut de notre planète. Généralement originaires de la planète Mars, ces « rouges » traduisaient de façon fort naïve l'angoisse générée par la guerre Froide et la crainte de l'arme atomique. Souvent savoureux, les films de cette époque cachent quelques chefs-d'œuvre incontestés tels que *Planète interdite*, *Les Survivants de l'infini* et *Le Jour où la Terre s'arrêta*. Sensiblement différents de ces drames intersidéraux, quelques bandes se faisaient remarquer en mêlant SF et épouvante, comme la classique *Chose d'un autre monde* (« remakée » par Carpenter sous le titre *The Thing* au début des années 80). D'une envergure moindre, mais finalement notable, le *It ! The terror from outer space*, d'E.-L. Cahn, inspira, dit-on, l'*Alien* de R. Scott... Parmi la pléthore de films de SF produits à cette époque, *L'Invasion...* frappa l'imagination par son style et son ton uniques. Justement considéré comme un des meilleurs films de SF de tous les temps, le film de Siegel raconte la « possession » des habitants d'une petite ville des États-Unis par des entités extraterrestres d'un genre très particulier. Ces « Aliens » sont des végétaux capables de reproduire parfaitement les corps humains. L'« original » meurt au cours de la métamorphose et il est quasiment impossible de différencier la victime de son double ! Complètement paranoïaque (qui est humain ? qui ne l'est plus ?), le film de Siegel exprimait l'ambiance malsaine de l'époque du maccarthysme et des débuts de la consommation de masse. On vous le recommande évidemment. Vous êtes chanceux : il est régulièrement diffusé à la télévision !

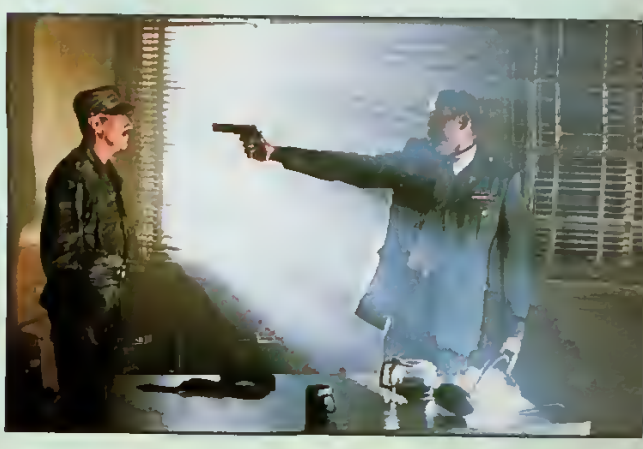


REMAKE

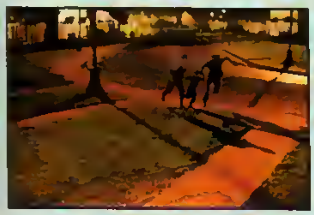
Le réalisateur de *L'Étoff des héros*, Philip Kaufman, mis en scène en 1978 un nouvelle adaptation du roman de Finney. Cette fois le mal frappait progressivement l'Amérique tout entière. Très réussie, cette version comportait plusieurs séquences d'effets spéciaux saisissants signés Tom Burman. Ce film est également rediffusé à la télé assez régulièrement (*L'Invasion des profanateurs* tout court).

FERRARA !

Quinze ans après, voic donc cette nouvelle invasion pour le moins inattendue Première surprise : un des scénaristes n'est nul autre que Stuart Gordon, le met-



teur en scène de *Fortress*. Deuxième surprise (et de taille) : la mise en scène a été confiée à Abel Ferrara, spécialiste des ambiances glauques (*King of New York*, *Bad Lieutenant*). Hé ! hé !... Voici un générique excitant, hein ? Et il tient toutes ses promesses ! Et amplement ! L'histoire reste à peu près la même. Certes, le cadre a changé, l'action se déroulant cette fois dans un camp militaire perdu dans la cambrousse, mais il s'agit toujours de l'arrivée d'extraterrestres flippants et de la fuite des survivants. Il n'empêche, la vision de *Body snatchers* m'a complètement fait flipper. Ferrara met lentement en place l'intrigue. On sait qu'il va se passer quelque chose. Ferrara sait que nous savons et il se paie même le luxe de faire insister son héroïne en voix off (« Et notre histoire incroyable commença... » prévient-elle, grosso modo). Et, bien que l'on « sache », cette



incursion, lente puis hystérique, dans la paranoïa est carrément tétanisante. La photo — superbe — accroît le sentiment de malaise : l'intégralité du film se déroule dans une atmosphère crépusculaire où chaque ombre semble annoncer un danger indicible. Les effets spéciaux, excellents et discrets, sont parfaits. Bref, voilà une sacrée incursion dans l'angoisse ! Pour conclure, j'ajoute que cette excellente et surprenante production ne dure que 90 minutes ! Quels sont les fous qui ont osé réaliser un tel film ? Pourquoi ? Comment ? Qui est quoi ? Réfléchissez-y et surtout... ne dormez pas !

ROBOCOP 3

Le voilà enfin, ce troisième chapitre des aventures du Roboflic de l'OCP. Enfin ! Il aura fallu attendre près d'un an pour assister au

retour d'Alex Murphy, à cause des énormes problèmes financiers de la compagnie Orion qui l'a produit. Ces galères enfin terminées, le keuf en acier revient. On se calme, s'il vous plaît. *Robocop 3* est une déception. Je le trouve à peine supérieur au deuxième. Bref, vous pouvez l'attendre sereinement, il ne se passe plus rien à Detroit. On reviendra dessus brièvement dans notre numéro de juillet pour vous donner notre humble avis. Sortie nationale prévue le 14/07 (pas de quoi pavoiser).

SUPER COOL MARIO

Ha ! ha ! ha ! Je l'ai vu ! Oui ! Moi avoir vu film Super Mario ! Ha ! ha ! ha ! Bon, en fait, je l'ai presque vu. En effet, j'ai aperçu une copie de travail, pâle reflet de ce que vous pourrez voir à partir du 23 juin. Il y manquait les génériques et des scènes d'effets spéciaux. MAIS ! Nonobstant (hé ! hé ! hé !) ces « détails », je peux quand même affirmer que j'ai aimé et que je trouve ce film bon ! Et rigolo ! Bien fait ! Bien joué : Bob Hoskins est cool, Dennis Hopper évidemment excellent et John Leguizamo (Luigi) itou. À vrai dire, je ne sais pas ce qu'en penseront les exégètes de l'ami Mario. Une chose est sûre : d'aucuns gloseront encore longtemps sur le sujet. Cela dit, moi, j'ai aimé ! Hé ! hé ! hé ! Le plus beau, c'est le p'tit dino qui joue Yoshi ! C'est un vrai ! Même qu'on n'en avait jamais vu d'aussi réaliste au ciné ! A-do-ra-ble. J'veux l'même chez moi ! Yoshi est incroyable. Et le film *Mario* est cool. Je le dis passque j'l'ai vu ! Ha ! ha ! ha ! Si, si ! Bon, pour la vraie présentation, j'attends de le revoir, copie complète et tout. Donc, RDV dans le prochain *Player*. J'écris « REvoir » parce que je l'ai déjà vu ! Ha ! Ha ! Haaaaa !

DERNIÈRE MINUTE !

Page remise quelques secondes avant que ne résonne le gong énorme qui annonce qu'il est désormais trop tard pour inclure d'autres textes dans le magma encore informe qui deviendra, dans quelques petits jours, le nouveau numéro de *Player* !

X-MEN

Le plus vendu des comics de la planète a été adapté en dessin animé par la compagnie Saban, que l'on connaît pour des DA comme *Super Mario Bros*. Parmi les X-Men sélectionnés, signalons Wolverine, Cyclops, Storm, Rogue, Beast et quelques autres que j'ai oubliés. Par contre, les Sentinelles seront de la partie, du côté des vilains, bien sûr. Nous avons pu voir la bande annonce de ces *X-Men* : a priori, il s'agira de DA télé classiques, peut-être un chouïa plus soignés, en tout cas suffisamment carrés pour faire briller l'œil de tous ceux pour qui les X-Men sont autre chose qu'un groupe de musclés mutants en collant. Diffusion sur Canal+ cette année, ensuite sur France 2.

MOSHI !

Veut dire « Allô ! » en japonais. C'est ce que je viens d'apprendre grâce à un manuel, justement appelé *Moshi, moshi*, qui a été conçu pour donner rapidement les bases permettant de parler et de comprendre le japonais. Pour simplifier, l'ouvrage n'aborde pas les idéogrammes. Cette méthode pratique, et apparemment solide, devrait donc être précieuse à tous ceux appelés à s'exprimer en jap. Peut servir de première étape à une lecture des mangas en japonais. Auteur : Mako Nonaka. Éd. Pitchipoï.

MÉTISSE

Pas eu le temps d'en causer le mois dernier à cause du coup de gong solennel de la « deadline ». Je n'hésite donc pas à présenter maintenant le *Cœur de métisse*, interprété par Anne Parillaud et Jason Scott Lee, du cinéaste néo-zélandais Vincent Ward. Sorti depuis plusieurs semaines, ce film raconte une histoire d'amour entre deux exclus, un eskimo et une métisse Cree, et leurs aventures, des années trente au début des sixties. Je ne saurais trop vous conseiller ce beau film dont le traitement très original et poétique en fait une vraie rareté, vraiment remarquable. Vincent Ward est réputé pour son inspiration plutôt géniale, ce n'est certainement pas ici qu'elle sera démentie.

Chargé d'écrire le scénario d'*Alien 3*, il rendit une histoire tellement délirante que les producteurs préférèrent l'édulcorer. En effet, Ward n'hésitait pas à inclure dans la saga des Xénomorphes un flashback remontant à la Peste Noire de 1348 ! Le metteur en scène et scénariste n'a rien perdu de son inspiration — au contraire — pour *Cœur de métisse*, titré Carte du cœur humain en vo. Certaines scènes sont littéralement sidérantes : le gros câlin au sommet d'un dirigeable ou le bombardement de Dresde, certainement une des scènes de guerre les plus terriffiantes et réalistes de l'histoire du cinéma. Donc, si le ciné du coin joue *Cœur de métisse*, vous êtes invité à y aller pronto ! Au cas où le film ne passerait plus près de chez vous, n'oubliez pas son titre pour le louer dès sa sortie en vidéo. Vous m'en direz des nouvelles !

ARNOLD

Les quelques images vues par *Player* du *Last Action hero* de J. McTiernan, avec qui-vous-savez, sont particulièrement grandioses ! Vivement la sortie du film, prévue le 18/06 aux USA (sous réserve de respect des délais !). En France, les distributeurs hésitent encore entre le 11/08 ou... les fêtes de fin d'année !

METALLICA

GAGNEZ
un double disque d'or gravé à votre nom, des cassettes vidéo, des T-Shirts METALLICA

QUESTIONS

1. Quel est le premier titre de METALLICA à être entré au Top 50 ?

A. THE UNFORGIVEN
B. THE ONE
C. NOTHING ELSE MATTERS

2. Quel est le sport préféré du batteur de METALLICA Lars Ulrich ?

A. TENNIS
B. BASKET
C. TIR À L'ARC

3. Quel est le nom du premier album de METALLICA ?

A. AND JUSTICE FOR ALL
B. KILL' EM ALL
C. MASTER OF PUPPETS

EN CONCERT UNIQUE LE 13 JUIN à l'Hippodrome de Vincennes

RÈGLEMENT

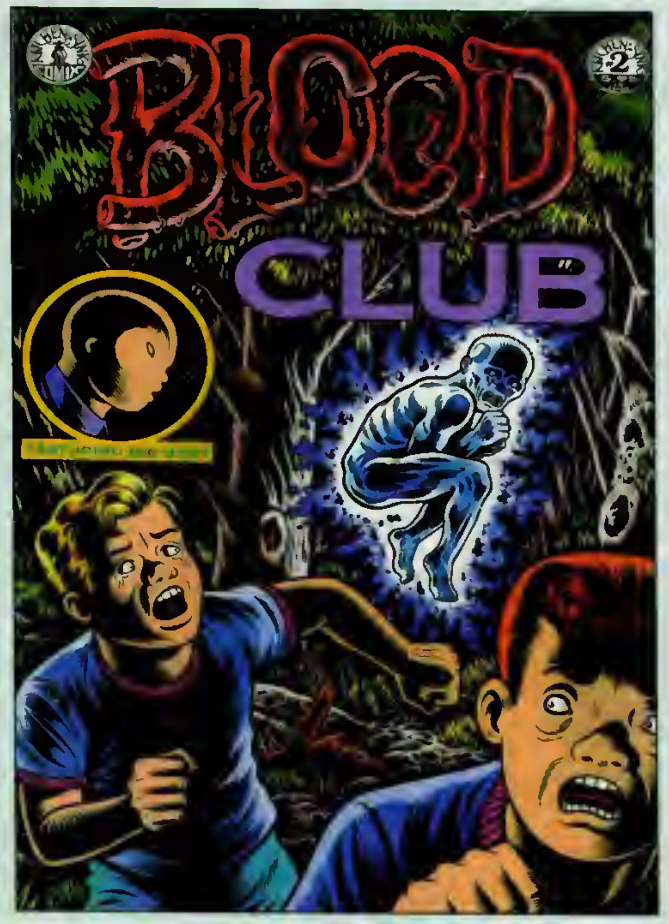
Jeu gratuit sans obligation d'achat. Mise en jeu d'un double disque d'or sérigraphié, 20 K7 vidéo et 30 T-shirts. Les réponses doivent parvenir au journal avant le 20 juin 1993 à minuit ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; la liste des **gagnants paraîtra dans Player One n° 33 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 15 juin ; le règlement complet est déposé chez Maître Savoye** huissier de justice à Rouen et disponible sur simple demande au journal.

Pour participer au concours,
adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :

PLAYER ONE, CONCOURS METALLICA
19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne cedex

ou participer sur Minitel 3615 PLAYER ONE, rubrique jeux.

METALLICA "Enter Sandman"
ALBUM . CD . CASSETTE



L'heure est à la joie, puisque voici venu le grand retour de notre sélection mensuelle de bédés ! Surnommée l'« Apostrophes du XXIe siècle » par certains, célébrée comme un vrai « Brouillon de culture » par les autres, cette double page homérique permettra aux plus timorés des lecteurs de *Player* de faire le juste choix. Laissons donc la parole à notre expert, M. Bernard Pavot.

BLOOD CLUB

Commençons par ce petit album signé Charles Burns. Les gens de goût savent que cet auteur est un des créateurs les plus étranges de la bédé américaine actuelle. Paru il y a quelques mois, *Blood Club* est une incursion très réussie dans l'Étrange où Big Baby, un gamin un peu zarbi, va découvrir le terrible secret du camp de vacances où il est parti en colonie. C'est en effet à notre timide ami qu'échoue la mission consistant à comprendre la raison pour laquelle un spectre tourmenté se manifeste très régulièrement à quelques pas des dortoirs de la station. Le graphisme et le ton de Burns sont vraiment uniques. À découvrir !

MYSTERY INCORPORATED

Cool ! Le titre exact de cette série est *1963, Book One : Mystery Incorporated*. Publié chez l'éditeur indépendant Image, *Mystery* a été écrit par Alan Moore, le scénariste anglais et fou, auteur (entre autres) des *Gardiens* et de *V pour Vendetta*. Ce colosse de la bédé se déchaîne littéralement dans cette parodie des comics de superhéros du « Silver Age » (les débuts héroïques des personnages de la Marvel). Conçu comme un vrai fac-similé des comics de 1963 (année de naissance des X-Men), *Mystery Incorporated* rappelle sans vergogne les premières aventures des quatre Fantastiques de Lee et Kirby. Le zine entier a été pensé comme une sorte de clone rigolard des grands comics mythiques et cosmiques de cette époque bénie. On trouve donc dans ce *Mystery Incorporated* des pubs carrément débiles (une méthode permettant de s'exprimer dans les règles de l'art rédigée par un analphabète sans complexes), une page de news hystérique, et les classiques renvois aux épisodes antérieurs des exploits des quatre super-héros de *Mystery Incorporated*, j'ai nommé Crystal Man, Neonqueen, Kid Dynamo et Planet, soit les versions clownesques de

L'Homme élastique, la Femme invisible, La Torche humaine et la Chose. Pas la peine d'être un encyclopédiste de la Marvel pour se régaler en lisant *Mystery Incorporated* ! Un comic-book excellent qui prouve (mais on s'en doutait) que Moore est aussi à l'aise dans les histoires sérieuses que dans les gags. Terminons enfin sans omettre de préciser que les dessins sont assurés par des artistes garantis 100 % comics, tels que Rick Veitch ou Dave Gibbons ! Nuff said ?

SPAWN

Il est conseillé à tout le monde de se procurer *Spawn*, la série de Todd McFarlane. McFarlane est un des dessi-

DE LA BÉDÉ

nateurs les plus cotés grâce à sa version carrément démente de Spiderman, qui lui valut le titre envié de « dessinateur le mieux payé de la Marvel ». Désormais indépendant, McFarlane peut se consacrer à de nouveaux personnages, *a priori* loin d'être traduits en France. Donc, si vous êtes des fans de dessins déments, dépêchez-vous de découvrir *Spawn*. Cette histoire se déroulant dans les arcanes infernales est pour vous ! McFarlane se déchaîne : très, très fort ! Les textes de la série sont écrits par un aéropage de grands noms du scénario comme Moore ou Gaiman. Chaque numéro comporte un mini-poster réalisé par des artistes tels que Miller ou Darrow. Bref, tout cela fait de *Spawn* un des titres les plus chauds du moment ! Sachant qu'aucune traduction n'est envisagée pour l'instant, vous êtes invité à contacter rapidement un importateur ! Vous pouvez vous procurer *Blood Club*, *Mystery Incorporated* et *Spawn* chez tout importateur qui se respecte, comme Actualités (43 26 35 62) ou Déesse (46 34 18 31).

TSUNAMI

Le quatrième numéro du zine bimestriel consacré aux mangas vient de paraître. Je ne serais pas surpris qu'il vous intéresse encore plus que d'habitude puisqu'y figure un dossier sur Akira Toriyama, le créateur de *Dragonball* ! Se renseigner auprès de Durendal : 1, rue Eugène-Varlin, 93170 Bagnolet (joindre une enveloppe timbrée pour la réponse, siouplaît). Et toujours au sommaire : l'actualité des mangas et des news, des news et encore des news.

L'EFFET RIPOBE

Toujours côté mangas, le troisième numéro de ce zine érudit devrait être sorti au moment où vous lirez ces lignes. Sommaire béton avec interview récente de Rumiko Takanashi (*Ranma 1/2*), dossier sur le studio Gaïnax (*Nadia*), le premier chapitre d'une histoire du ciné japonais et des dizaines de news. Publié par l'association Beff Toh, 29, rue d'Assas, 75006 Paris. Notez que les éditeurs de *L'Effet...* publient également une compilation d'illustrations sur *Dragonball*. Même adresse !

XENOZOÏC !

Publiés aux États-Unis par un éditeur « underground » (Kitchen Sink), les *Xenozoic Tales* de Mark Schultz sont traduits en français. Tant mieux pour vous ! À l'occasion de la publication du sixième tome des *Chroniques de l'ère xénozoïque*, revenons sur cette série de SF se déroulant au Xénozoïque, l'ère géologique qui, selon l'auteur, succédera à la nôtre, le Cénozoïque. Les histoires de Schultz mêlent dinosaures et Cadillacs et semblent avoir été écrites et illustrées il y a trente voire quarante ans. Rappelant furieusement les dessins de Frank Frazetta et, parfois, le Guy l'Éclair de Dan Barry, ces histoires « Xenozoïc » devraient brancher à peu près tout le monde. Surgis des pages des magazines de Science-fiction des années 50, les héros de Schultz ont la mâchoire carrée, les épau-les larges et la détente facile. À leurs côtés, les femmes sont belles, décidées, etc. Tout cela est du bon, du vrai « revival ». Excellent exécutant, Schultz réussirait presque, dans ses moments de grande inspiration, à nous faire croire qu'il est un nouveau Frazetta. Ces bouquins enchanteront tous ceux qui apprécient la SF classique et, plus généralement, la bonne BD bien faite. Un DA inspiré par l'univers de Schultz est actuellement en préparation sous le titre « Cadillac and Dinosaurs ».

DRUILLET

Le dessinateur et peintre Philippe Druillet, un de nos grands artistes de SF, expose

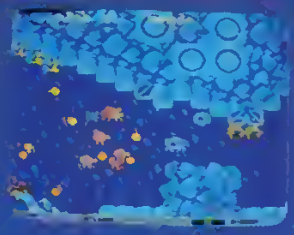
en ce moment à la galerie Loft, rue des Beaux-Arts, à Paris (6e). À VOIR ! Jusqu'au 12 juin 1992.

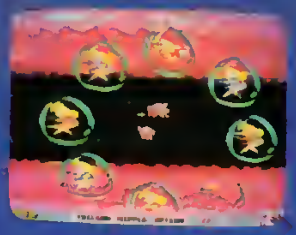
Inoshiro

Enfilez votre tenue de combat à l'épreuve des flammes, glissez-vous dans le cockpit de votre stratofighter AXELAY et préparez-vous à affronter "l'ARMADA de la DESTRUCTION" à travers six mondes tous plus fous les uns que les autres. Votre mission : vous saisir des armes volées par l'ennemi diabolique, mais attention ! La tâche ne sera pas facile et votre combat pour la vie ne fait que commencer...

3 classiq

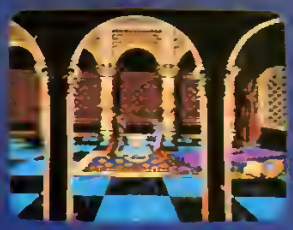
La Grande FIEUVRE "OCTOPUS" menace de détruire la Terre. Vous devez absolument aider PARODIUS et ses amis à retrouver l'intégrale calamar et à l'anéantir afin que la Terre retrouve enfin la paix.





ues de Konami

Le temps joue contre vous. Vous devez trouver votre voie à travers 20 niveaux périlleux afin de délivrer la princesse des griffes du Grand Vizir JAFFAR. Serez-vous victorieux et revendiquerez-vous la Résidence Royale avant que le sablier ne soit vide?



KONAMI

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

TINY TOON Adventures

GAME BOY

Nintendo

NOUVEAU !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Screen Super Nintendo Entertainment System

Screen Super Nintendo Entertainment System

Tiny Toons se paie le luxe d'être à la fois, beau, drôle et mignon. Avec ce jeu Konami nous offre l'un des plus fabuleux jeu de plate-forme de l'histoire... 97%

Player 20

KONAMI®

La passion des jeux

Screens Super Nintendo Entertainment System

Pour tout renseignement sur les yeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 54 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP © 1993 Nintendo® SNES™ NES™ GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.